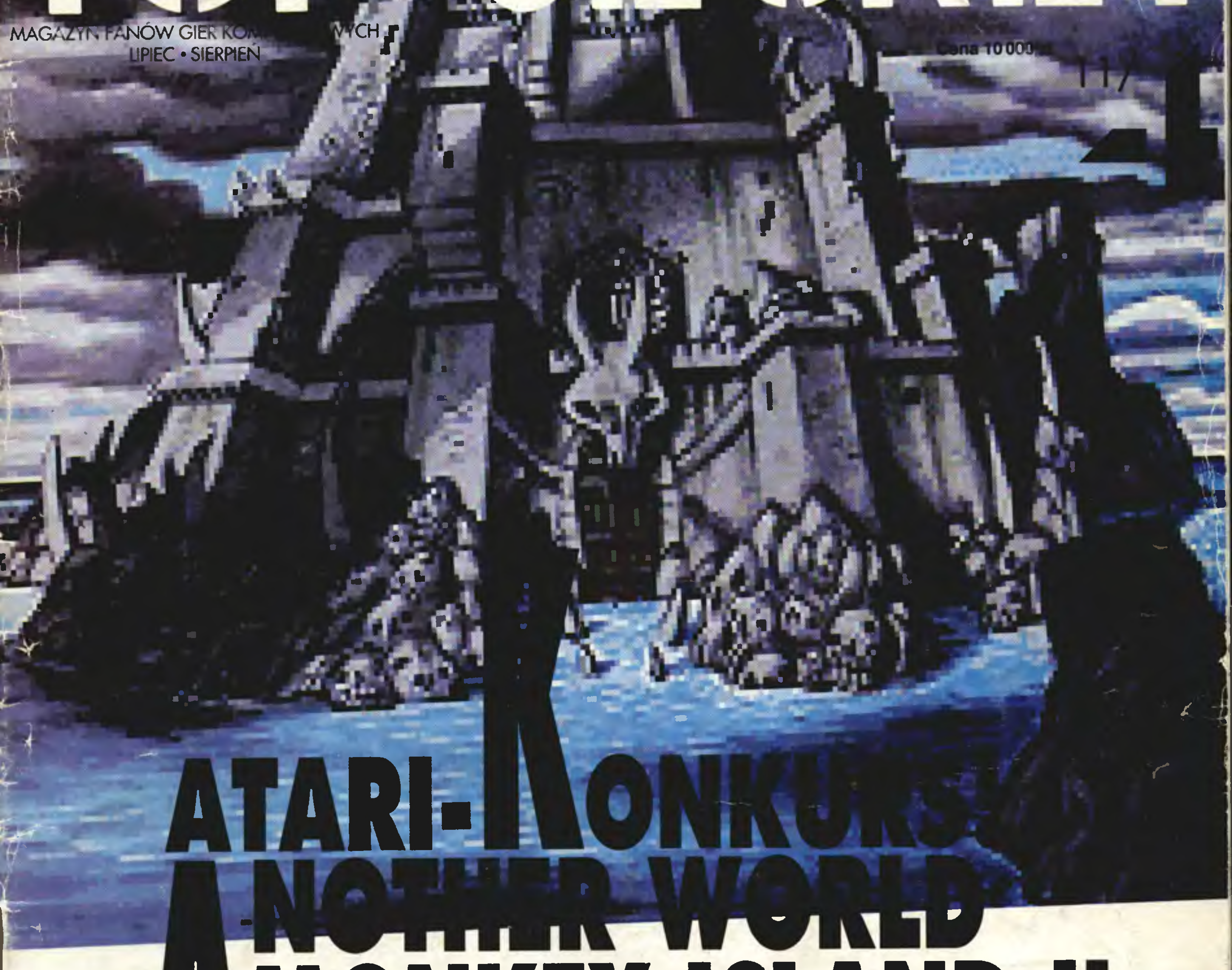
TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOM... WYCH

LIPIEC • SIERPIEŃ

Cena 10 000



ATARI-KONKURS
ANOTHER WORLD
MONKEY ISLAND II
ELECTRO BODY
A.D. 2044

Index 379859

Nie czytać!

Ten tytuł to podpucha - z poczty wynika, że nikt nie czytuje wstępniaków. Takie przynajmniej można wysnuć wnioski po otwarciu setnego listu z pytaniem "A dlaczego TS jest znowu całkiem inny?" (tych, którzy ciągle jeszcze noszą się z zamiarem zadania takiego pytania, odsyłam do dwóch poprzednich wstępniaków, w których cała sprawa została jasno wyłożona). Być może większość czytelników uważa czytanie tych kilkudziesięciu wierszy tekstu (dokładnie dwie strony standardowego maszynopisu) za rzecz tak samo nudną, jak sprawdzanie listy na początku lekcji, albo zmienianie butów na kapcie po wejściu do szkoły. Żeby nie było całkiem nudno, zacytuję rozmowę wykrzyczaną na pewnej budowie: "Panie majster, łopata mie się złamała!" "Pies ją..., oprzyj się o betoniarkę!"

To był taki kawałek do śmiechu, teraz będzie kilka zdań na poważnie. Zmiany w TS chwilowo osiągnęły poziom akceptowalny dla otoczenia - ot, następuje pewna powolna ewolucja, tu się coś doda, tam się odejmie, gdzieniegdzie kolor ulegnie zmianie, ale ogólnie z etapu rewolucji przeszliśmy do etapu ewolucji. Zgodnie z terią niejakiego Darwina w wyniku ewolucji powstają organizmy coraz lepiej przystosowane do środowiska, czego Wam i sobie życzę. Powoli odbudowujemy zespół (bo zepsół działa na wysokich obrotach, o czym być może będzie w następnych numerach) ludzi piszących o grach, docieramy technologię przenoszenia na papier tego, co każdy normalny gracz ogląda na ekranie. Jest dobrze, ale nie beznadziejnie.

Z innych rzeczy poważnych - pytacie, dlaczego zniknęły Supery. Powód jest prosty. Ta rubryka miała sens dopóty, dopóki jej nie było - od momentu, gdy byki były drukowane, zaczęły przychodzić do redakcji listy nie nadające się do czytania. "Hcem rzebyśće ńe pżestali pisaci o grah na Spektróm" jest śmieszne, gdy widzi się je pierwszy raz. Dwie strony takich banialuków nieczytelnym maczkiem przyprawiają wszystkich o ból głowy, a Prof. Dżemik (było nie było lingwista) zaproponował w pewnym momencie napisanie programu, dokonującego konwersji - każde ó na u i odwrotnie. Pomysłem zajął się Kopalny, tym samym konwertera nie będzie. A Supery - konieczność zastanawiania się, czy dany byk jest przypadkowy czy celowy zabija sens dalszego prowadzenia stałej rubryki.

W tym numerze na jednej z pierwszych rozkładówek znajduje się opis gry, która wstrząsnęła światem. Mam na myśli Another World, ma się rozumieć (no, kto tak mawiał?). Gry komputerowe mało komu kojarzą się z wyrafinowaną technologią - ta akurat ma z nią bardzo dużo wspólnego. Reklamowano ją krótkim hasłem - "Starczyło sześć dni, żeby stworzyć świat. Inny świat (Another World) zajął dwa lata." Dużą część tych dwu lat poświęcono na zaprojektowanie i zrealizowanie procedur błyskawicznie rysujących duże, jednolicie wypełnione wieloboki. To jest ta wyrafinowana technolgia, która - choć rzadko - gości jednak w grach komputerowych, dostarczając niezapominalnych wrażeń. Kto jeszcze nie widział i nie grał - niech szybko nadrobi brak!

Naczelny

P. S. Dementuję pogłoski, jakobym kazał strzyc swój trawnik dwa razy dziennie. Pomijając wszystko inne, mój sąsiad jest przedsiębiorcą pogrzebowym, wozi zwłoki po całym kraju i nie utrzymuję z nim żadnych kontaktów.



MENU





Rubryki (nie) stałe



Index

Red. Nacz.
Marcin Borkowski (p.o.)
Redaguje Zepsół
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Zdjęcia
Jerzy Słokowski
Fotoskład Protea Graf
Druk PWP„Gryf" S.A., Ciechanów
Wydawca
Spółdzielnia Bajtek
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Nakład 90000 egz.





zdjęcia: PC, Amiga

B*ył zimny wieczór, kiedy Twój FERRARI z piskiem opon zatrzymał się przed bramą laboratorium. Zostałeś zidentyfikowany przez superkomputer i przystąpiłeś do pracy. Zajmowałeś się eksperymentalnym badaniem właściwości cząstek elementarnych. Popijając piwo czekałeś na wynik eksperymentu. Dalsze wydarzenia potoczyły się w zawrotnym tempie. Huk, błysk, eksplozja i oto znajdujesz się w basenie. Nie wiadomo dokładnie co się stało - piorun uderzył w część akceleratora, i znalazłeś się na Ziemi (a może gdzie indziej?), tyle że w dalekiej przyszłości (a może nie?). Wypłyń szybko z basenu i skieruj się w prawo. Uważaj na ogromne pijawki - zabij je czym prędzej. Kiedy nagle zastąpi Ci drogę czarne stworzenie, nie zwlekaj, uciekaj w lewo, skocz z występu skalnego na linę, następnie biegnij z powrotem. U kresu drogi zostaniesz złapany przez jakieś dziwne istoty.*

Kiedy powróci Ci świadomość, postaraj się uwolnić (rozkołysz klatkę). Nie zapomnij o swoim kompanie, będzie Ci później pomagał. Podnieś broń, biegnij w prawo, zabij strażnika i osłaniaj was ogniem, gdy współwięzień będzie otwierał drzwi. Zjedźcie windą na sam dół, w pomieszczeniu obok strzel w kontakt. Piętro wyżej rozbij drzwi i biegnij szybko w lewo. Poczekaj na swego kompana. Wskocz do otwartego włazu. Następnie przeturlaj się na sam dół labiryntu.

Naładuj broń (na niebieskawej ścianie). Biegnij w prawo, zabij strażnika. Zeskocz w przepaść tak, aby spaść na występ skalny po prawej stronie. Strzel w ścianę i wejdź do otworu.

Znalazłeś się w skalnej grocie. Zejdź na sam dół i dalej w prawo. Uważaj na spadające kamienie i inne pułapki. Pamiętaj o kilku zasadach. Po pierwsze, do macek można strzelać - będą się chować na chwilę. Po drugie, nie spiesz się. Do otworów w podłodze podejdź blisko, a następnie przeskocz je. Kiedy dotrzesz do przegrody odgradzającej tunel od dna basenu, rozbij ją i udaj się z powrotem.

W grocie ze spadającymi głazami idź ścieżką prowadzącą w górę. Strzel w nietoperza - obudzi się. Z krawędzi skały skocz na zwisający stalaktyt i przeskakuj dalej. Poczekaj, aż macki zajmą się nietoperzem i skacz dalej, aż wylądujesz na platformie skalnej. Zeskocz z jej lewej strony. Rozbij podstawę platformy, wejdź po pochylni i idź dalej w prawo. Rozbij przegrodę tak, aby woda zaczęła się wlewać do podziemi i szybko uciekaj w lewo, następnie stań na kamieniu, który uniesie cię w górę.

Sterowanie bohaterem:

kierunek+fire - bieg,
fire - kopniak lub strzał

Strzelanie:

fire - normalny strzał,
dłuższe przytrzymanie fire - osłona,
jeszcze dłuższe - strzał o dużej energii.

Hasła do poziomów:

EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, ICAH, FIEI, FLAK, LALD, LFEK

Aby wpisać hasło, należy wcisnąć klawisz C. Zatrzymanie gry (pauza) - P, wyłączenie dźwięku pod S. Klawiszami od F1 do F5 uzyskasz zmianę obrazu.

ANOTHER

Amiga Atari ST
PC EGA VGA

Następnie idź w prawo, przebij sobie przejście, po schodach na górę i idź dalej w tę samą stronę. Zabij jednego strażnika i idź za drugim. Kiedy ten rzuci w Ciebie granatem plazmowym, cofnij się i odczekaj chwilkę. Biegnąc w prawo, załaduj broń. W pomieszczeniu obok zestrzel zwisającą kulę tak, aby spadając zabiła strażnika chodzącego poniżej. Idź w lewo, po schodach w dół i dalej w lewo. Zabij strażnika i zestrzel żyrandol. Udaj się następnie w prawo i daj się złapać strażnikowi. Kopnij go w czułe miejsce i uciekaj w lewo. Po drodze schyl się po broń i załatw oprawcę. Biegnij w prawo i zabij strażników (najpierw tego z lewej strony).

W pomieszczeniu obok wskocz do basenu, płyń w dół, następnie w lewo. Zaczerpnij powietrza w grocie z pułapką w podłodze i wpłyń w tunel prowadzący w dół. Wyjdź z wody i strzel w przewód energetyczny. Wracaj na powierzchnię. Biegnij w prawo, wskocz do otworu w podłodze i znów biegnij w prawo. Kiedy dotrzesz do końca korytarza, stań pod klapą w suficie i ostrzeliwując się czekaj na swego kompana. Wejdź do wielkiej maszyny wojennej. Kiedy znajdziecie się na arenie wciskaj przyciski na pulpicie. W lewym górnym rogu znajduje się przycisk katapulty, wciśnij go, kiedy znudzi ci się zabawa.

Twoja kapsuła spadnie do haremu. Biegnij w prawo, zastrzel czterech strażników i ruszaj dalej. Zostaniesz ranniony. Czołgaj się w stronę dźwigni i kiedy strażnik znajdzie się na środku sali, pociągnij dwie gałki i czołgaj się w lewo. Jeśli zdążysz, to pozostanie ci już tylko obejrzeć zakończenie gry...

ROBERT KUNA









R WORLD








THE BEST ROOTS, HERBS AND LEECHES ON THIS SIDE OF THE LAND.
I AM AT YOUR SERVICE FOR A SMALL DONATION

moon





A Hard Days Knight

Ciemny, stary, milczący las spał spokojnie przykryty pierzyną mgły. Nagle coś przerwało jego głęboki sen. Jakiś dziwny dźwięk zakłócił ciszę i spokój.

Mgła powoli zaczęła się przerzedzać odsłaniając od dawna nie używaną ścieżkę leśną. Na ścieżce pojawiły się zakapturzone postacie Druidów. Ścieżka prowadziła do polany z magicznym kręgiem, wybudowanym przez Druidów jako swoje miejsce kultu. Gdy byli już na miejscu, szybko przystąpili do obrzędu. W środku kręgu na podwyższeniu stanął główny kapłan otoczony pozostałymi Druidami. Kapłani zaczęli cicho wymawiać niezrozumiałe zaklęcia. Nad ich głowami chmury kłębiły się, niczym oszalałe morskie fale. Niebo pojaśniało od bijących piorunów. Zerwał się nagły, porywisty wiatr, wokół narastała atmosfera grozy. Druidzi nie przerywali swoich zaklęć, ich szept wzmógł na sile i przeszedł w miarowy, tchnący tajemniczością śpiew.

W tym czasie stałeś między drzewami, obserwując Druidów. Kilka dni temu otrzymałeś list i worek złota. Ten worek ostatecznie przekonał Cię, aby nie zadawać zbyt dużo pytań i jak najprędzej stawić się na umówione spotkania. Wyszedłeś zza drzew i ruszyłeś w kierunku magicznego kręgu. Główny kapłan poczęstował Cię dużą dawką energii pobraną z błyskawicy. Stałeś się prawie nieśmiertelny, otrzymałeś energię życiową na pięć wcieleń. Po tym miłym prezencie mistrz ceremonii przekazał Ci dalsze instrukcje. Należy odnaleźć cztery magiczne klucze, które otworzą Ci wejście do doliny bogów - VALLEY OF GODS. Tam masz jeszcze do pokonania panią MEDUZĘ, mającą sentyment do różnego rodzaju błyskotek. W jej zbiorach powinieneś odnaleźć kamień MOONSTONE. Właśnie to jest ta rzecz o którą chodzi Druidom.

Kapłanom zależy na czasie więc wynajmują czterech takich zuchów jak ty. Inni rycerze wcale nie będą Ci pomagać w wykonaniu zadania, ponieważ tylko jeden z was może otrzymać nagrodę za zdobycie MOONSTONE. Mimo to nie oni są dla Ciebie poważnym problemem, trudności mogą sprawiać inne stworzonka jak chociażby SMOK. Od czasu do czasu schodzi on dostojnie na ziemię i zabiera co może, a że lubi małe co nieco, to i coś uszczknie z twojego zapasu życia. Warto go odpowiednio potraktować mieczem, bo i sławę się zyskuje i zapasik złota, bez którego podróżowanie mija się z celem.

Gdzie szukać magicznych kluczy? Jest wiele metod. Najlepszą jest metoda powszechnie stosowana przez ludy koczownicze znad Wisły: jak najwięcej podróżować i jak najbardziej napychać swoje kieszenie. Istnieje kilka miejsc gdzie można to robić: różne jaskinie zamieszkiwane przez TROLLE i innych Maniaków (Bemów?) z narzędziami, bynajmniej nie służącymi do zabawy. Te przebiegłe sztuki nie chcą dobrowolnie oddać Ci swoich skarbów, więc musisz je wyegzekwować od nich. Możesz do tego użyć intelektu lub sprytu ale najbardziej niezawodny jest miecz. Gdy już pokonasz mieszkańców danego miejsca, możesz przystąpić do tego co tygrysy lubią najbardziej, czyli do napychania swoich kieszeni wszelkiego rodzaju zdobyczami.

W trakcie podróży i eskapad wojennych traci się życia, ale spokojnie, proszę się odprężyć. Istnieją kilka sposobów aby odzyskać niesłusznie zabrane wcielenia. Pierwszy sposób to wizyta u HEALER-a. Jest to znachor, który lubi swoją pracę, a najbardziej pieniądze. Za kilka sztuk złota potrafi czynić cuda, a jest na tyle zdolny, że potrafi nawet wskrzeszać umarłych. Podobny efekt można uzyskać kupując w stoisku HIGH TEMPLE butelki z płynem uzdrawiającym POTION HEALING. Istnieją jeszcze dwa chytre sposoby. Jeden to powrót do swojej rodzinnej wioski, gdzie miejscowe kobiety tak o Ciebie zadbają, że wrócą stracone siły, a drugi to Druidzi. Musisz udać się do nich, do ich magicznego kręgu. Tutaj poproszą Cię o jeden z magicznych przedmiotów, który umożliwi uzyskanie porcji energii, pochodzącej ze znanej już nam błyskawicy. To są wszystkie sposoby odzyskania wcieleń, ale jeżeli ktoś zna jeszcze inne, to niech używa ich ile tylko może.

Drugą bardzo ważną rzeczą jest miecz. Najlepszy i najefektywniejszy jest miecz nazwany przez ludy miejscowe SWORD OF SHARPNESS. Gdzie to cudo można dostać? Najprostszy sposób to odebranie go komuś. Inny sposób, dla bardziej ambitnych, to możliwość kupna miecza we wspomnianym już stoisku HIGH TEMPLE.

Następną bardzo ważną rzeczą jest zbroja. Jest tylko jedna naprawdę godna takiego rycerza jak Ty. Jest to BATTLE ARMOUR - kupić ją można u MERCHANT-a, lub też ściągnąć z pokonanego rycerza.

W całej krainie są dwa miasta. Pierwsze z miast to CITY OF HIGHWOOD gdzie znajdują się: MERCHANT, TAVERN, HEALER i HIGH TEMPLE. Drugie to CITY OF WATERDEEP, tu są: MERCHANT, TAVERN, HEALER i MYTHRAL THE MYSTIC. U MERCHANT'a można kupić: zbroje, miecze i sztylety. W gospodzie - TAVERN można zagrać w kości. HIGH TEMPLE to najciekawsze miejsce, tu można kupić: najwspanialszy miecz, czary i inne magiczne przedmioty.

Możesz też dysponować różnymi czarami. SCROLL OF HAWK pozwala zamienić się w jastrzębia i poszybować gdzie tylko zapragniesz. SCROLL OF AQUISITION - umożliwia na odległość obrabować jednego z rycerzy. SCROLL OF WYRM - umożliwia podejrzenie co inni śmiałkowie mają w swoich ukrywanych zasobnikach. SCROLL OF PROTECTION - dzięki niemu możesz uniknąć walki z natrętnym rycerzem. SCROLL OF HASTE - są to buty siedmiomilowe, dzięki którym można przebyć większą drogę w ciągu jednego dnia. W HIGH TEMPLE możesz kupić RING OF PROTECTION, jest to pierścień, który podniesie twoją wytrzymałość na ciosy (HIT). Można tu jeszcze nabyć GEM OF SEEING. Jest to szklana kula, pokazująca co znajduje się na interesującym Cię obszarze. Zostały jeszcze talizmany które uodporniają Cię na czary rzucane przez twoich wrogów.

Jest jeszcze jedno miejsce o którym nic nie wiesz: to wieża w której mieszka MATH THE WIZARD. Ten człowiek to wielki mędrzec, który poprzez swoją władzę i dobroć serca obdarowuje Cię różnymi prezentami. Nienawidzi on natrętów i cwaniaczków, chcących za którymś razem otrzymać wszystkie cztery klucze. Takich klientów zamienia w zielone i oślizłe stworzenie, zwane przez niektórych żabą.

W specjalnym oknie możesz zobaczyć zawartość swojej kieszeni, ilość odniesionych ran i inne tego typu rzeczy. Okno to wywołujesz spacją. STR - ten wskaźnik oznacza siłę, która potrzebna jest w walce. CON - wskaźnik ten oznacza twoją kondycję fizyczną. END - to odporność na czary i ciosy, od niego zależy jak szybko będzie Ci ubywać wytrzymałość podczas walki. XP - oznacza punkty doświadczenia, które możesz zamienić na punkty siły, budowy fizycznej lub odporności. Za 3 punkty XP, możesz uzyskać 1 punkt któregoś z powyższych. HIT - to twoja wytrzymałość na ciosy. Lewy wskaźnik to twoja wytrzymałość aktualna, a prawy to maksymalna. Jeżeli wytrzymałość spadnie do zera, tracisz jedno życie. Ostatni wskaźnik to GOLD - podaje on ile ukochanego złotka niesiesz ze sobą. To chyba wszystkie wiadomości dla początkujących rycerzy.

Dla bardziej zaawansowanych istnieje możliwość wpisania swojego imienia po tytule szlacheckim SIR. Dla bardziej wrażliwych jest funkcja wyłączająca krwiste akcenty (GORE), lecz wtedy nie ma możliwości ścinania głowy przeciwnika, a przecież nie o to chodzi... Wszystkim życzę zwycięstwa w mrożących krew w żyłach pojedynkach, oraz przypominam aby co jakiś czas przecierać zachlapany krwią ekran. W tym celu należy przygotować szmatkę lub zamontować wycieraczki.

EMILUS

zdjęcia: Amiga



stone



Jest to program typu "shareware". Mogłoby się wydawać, iż dobrymi produktami korzystającymi z tej formy dystrybucji są jedynie pakiety narzędziowe, edytory tekstów itp. Jednakże tak nie jest, a najlepszy tego przykład to "Scorched Earth" - gra, która potrafi zaabsorbować na wiele, wiele godzin.

SCORCHED EARTH

Może pamiętacie gry takie jak "Monkeys", "Tank wars" lub "Castle". Brało w nich udział dwóch graczy kierujących czołgami lub podobnym sprzętem. Mogli oni zmieniać kąt pochylenia działa i siłę strzału, oczywiście po to, aby trafić przeciwnika. "Scorched" również oparty jest na tym schemacie, jednakże został on nieprawdopodobnie wręcz rozbudowany.

W grze brać może udział do dziesięciu dział, przy czym dowolną ich liczbę możemy powierzyć pod rozkazy komputera (o kilku stopniach inteligencji). Wprowadzono zmieniający się wiatr, który znacznie wpływa na tory pocisków. Do tego możemy sobie jeszcze zażyczyć odbijających pociski ścian, czy też zawiniętego horyzontu (wrap around) - co oznacza, iż pocisk wylatujący z ekranu w lewą stronę wraca z prawej. Zmienia się też konfiguracja terenu, jak również pora dnia (przy czym może się na przykład wydarzyć burza z niebezbiecznymi piorunami). Do wyeliminowania przeciwnika z reguły nie wystarczy pojedyńcze trafienie - każdy posiada pewien zasób energii, który może zostać uszczuplony przez uderzenie, czy to pocisku czy też pioruna, bądź upadek z dużej wysokości - w efekcie podkopania przez strzały przeciwnika. Posiadany zapas energii oczywiście wpływa na maksymalną moc naszego strzału.

Już to, co napisaliśmy powyżej brzmi dosyć interesująco, jednakże to dopiero początek. Autor wprowadził możliwość zarabiania (według trzech różnych zasad ekonomicznych) i zakupowania przeróżnych rodzajów broni. Mogą to być zarówno środki zaczepne, jak i systemy obronne. Wśród tych pierwszych znajdują się wszelkiego gatunku bronie nuklearne (o różnej sile rażenia i liczbie głowic), konwencjonalne rakiety, pociski wielogłowicowe, bomby toczące się, i wiele, wiele innych. Do tej grupy zaliczają się też środki pozwalające na usuwanie jak i tworzenie gruntu. Arsenał obronny oferuje nam pełen repertuar osłon, odchylaczy magnetycznych, spadochronów, dodatkowych akumulatorów (uzupełniają energię), obsługujący to wszystko centralny komputer obronny itp. Znajdziemy tutaj również wszelakie systemy naprowadzania, możemy ponadto zakupić paliwo umożliwiające przesuwanie naszego pojazdu.

Opisanie całej tej gry jest po prostu niemożliwe, podręcznik dołączany w postaci pliku do każdej kopii ma objętość 77 KB (!). Przeczytać w nim można o wielu znacznie ciekawszych szczegółach - chociażby w jaki sposób zmienić parametry otoczenia (opór powietrza, grawitacja) itd.

Autor włożył naprawdę wiele wysiłku w dopracowanie tego programu, a więc prosi o dobrowolne datki na jego konto. Zarejestrowani użytkownicy uzyskują hasło pozwalające na jednoczesną grę wielu graczy (bez oczekiwania każdego na swoją turę).

"Scorched" wykorzystuje karty VGA i MCGA robiąc z nich dobry użytek - działa w trybie 256 kolorów. Efekty dźwiękowe nie są oszałamiające. Na szczęście można je wyłączyć. Myszka bardzo się przydaje ułatwiając wydawanie wszelkich komend.

Gorąco polecamy ten program wszystkim, którzy mają naprawdę dużo wolnego czasu. Gra wciąga tak bardzo, że jeden z nas spędził całą noc na pojedynku (a raczej serii wielu pojedynków) z kolegą.

Alex & Gawron



CAMELOT WARRIORS

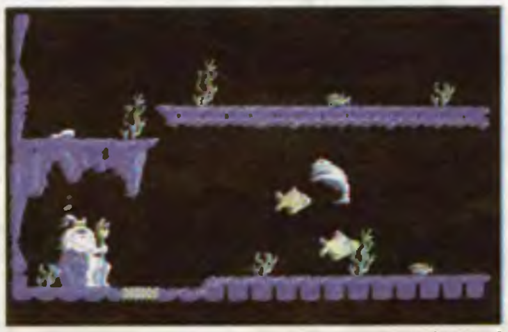
No tak, poszli bez ciebie! Kiedy wyszedłeś dopinając zbroję z przybytku zwanego WC, po twoich towarzyszach krucjaty pozostało jeno wspomnienie i ślady kopyt ich koni.

W dodatku czworonóg należący do ciebie także uznał, że powinien sobie wziąć wolne i udał się na długi spacer nie zostawiając wiadomości, dokąd idzie.

Jako uczestnik wyprawy krzyżowej musisz wrócić do swojego kraju w celu odebrania należnych ci nagród i honorów. Jednakże droga do twojego domu wiedzie przez dość dziwną krainę, w której oprócz konwencjonalnych zwierząt, żyją także wszelakiego rodzaju i pokroju stwory i stworki. Napotkasz w niej również czarowników, którzy w zamian za pozwolenie na przejście przez ich krainy żądać będą zapłaty w formie wymyślonych przez siebie rzeczy. Oczywiście przedmioty te są porozrzucane po całej tajemniczej krainie, co da twojemu joystickowi solidny wycisk. Wersja gry na C64 posiada wbudowany tzw. "trainer" umożliwiający zniesienie limitowania "żyć", dzięki czemu nie nabawisz się palpitacji serca w wyniku zetknięcia się z potworkiem w późniejszym okresie gry.

Grę zaczynasz pod uschniętym drzewkiem. Idź w prawo (zabijaj wszystko co się rusza), zeskocz w dół, znów w prawo. Gdy staniesz na krawędzi dolinki z jeziorkiem, nie zeskakuj w dół, lecz wdrap się na górę po skarpie. Udaj się w lewo i zabierz żarówkę. Wróć z powrotem i zeskocz w dolinkę nad jeziorkiem (uważaj na żarłoczny kwiatek). Pójdź w lewo. Podejdź do czarownika. Zostaniesz zamieniony w żabę (nie ma jak wdzięczność). Wróć z powrotem do jeziorka i wskocz do niego. Znajdziesz się w podwodnym światku. Udaj się w lewo, zabierz telewizor. Wróć do miejsca wskoczenia do wody i spadnij w dół. Idź w lewo do końca, spadnij w prawo. Podejdź do Króla jeziorka. Znów zostaniesz zamieniony w rycerza i przeniesiony w inne miejsce. Idź w prawo, zabierz puszkę Coca-coli "COKE", wróć, spadnij, idź w prawo. Podejdź do smoka (Uwaga! Zieje ogniem!). Zostaniesz przeniesiony do zamku. Wdrap się na górę i zabierz telefon. Zeskocz w dół. Idź w prawo, wejdź po schodach, idź w lewo, wskocz w dziurę w suficie. Znów w prawo, schody, w lewo do końca. Wskocz na górę, idź w prawo. Oddaj telefon królowi.

PLis





zdjęcia: C64









TERMINATOR 2



zdjęcia: Amiga

Terminator II największy przebój kinowy roku 1991, doczekał się swojej wersji komputerowej. Scenariusz filmowy często jest znakomitym materiałem na dobrą grę, ale trzeba go jeszcze dobrze wykorzystać, aby powstało coś wartościowego. Niestety tego zabrakło...

Zaraz po uruchomieniu gry możemy obejrzeć kilka ładnych obrazków z filmu. Radzę poczekać trochę i nie wciskać od razu przycisku FIRE. Potem przechodzimy do właściwej gry. Naszym zadaniem jest przebycie siedmiu poziomów jako Terminator T-800. Zwykle musimy pokonać naszego śmiertelnego wroga T-1000. Mamy do dyspozycji: pistolet, głowę, ręce i nogi. Musimy być bardzo szybcy, więc niezbędny jest autofire w joysticku. Pamiętacie scenę ze sklepu? Tak przedstawia się pierwsze starcie...

Następny level to ucieczka na motorze przed niezniszczalnym T-1000. Musimy uważać na przeszkody na drodze, oraz na nadjeżdżającą z tyłu ciężarówkę. Na końcu drogi znajduje się most, pod którym należy przejechać. Jeszcze tylko kilka klatek z filmu i przechodzimy do mrożącego krew w żyłach pojedynku z czasem...

Trzeci poziom polega na ułożeniu układanki, według wzoru który znajduje się w prawym dolnym rogu. Należy zrobić to dokładnie i przed upływem czasu. Gdy wszystkie części będą na swoich miejscach, Terminator pomacha do nas rączką.

Czwarty poziom różni się od pierwszego tylko zmianą scenerii. Tym razem jesteśmy w przychodni, gdzie Terminator z Johnnym przyjechali po Sarę O'Connor. Po uporaniu się z natrętnym T-1000 przechodzimy do kolejnego pojedynku czasowego, czyli morderczych zmagań z układanką. Jeżeli układanka zostanie ułożona właściwie (co jest nie lada sztuką i bez nieśmiertelności nie rozbieriosz), uśmiechnięty T-800 zamruga do nas swoimi oczkami. Ludzie którzy bez nieśmiertelności przeszli te cztery poziomy, mogą uznać się za totalnych maniaków komputerowych.

Piąty level to szalony bieg z karabinem w ręku do samochodu policyjnego. Po drodze stoją gliniarze, od czasu do czasu nieśmiało strzelający do nas ze swoich pistoletów. Należy strzelać jak najwięcej (przypominam o używaniu autofire).

Po zmaganiach z policją, czeka nas kolejny poziom i kolejne zadanie, polegające na ucieczce samochodem policyjnym przed nieubłaganym T-1000, tym razem goniącym nas śmigłowcem. Musimy uważać na inne samochody, oraz na strzały z helikoptera. Na końcu autostrady znajdują się druty wysokiego napięcia, dzięki którym T-1000 zostaje na chwilę unieszkodliwiony. Daje nam to czas na przejście do ostatniego już poziomu...

Ostateczna rozgrywka ma miejsce w fabryce. Tu w scenerii pieców hutniczych i zwisających niczym liany łańcuchów, rozgrywa się pojedynek między dobrem i złem. Drużyna dobra reprezentowana jest przez trochę skancerowanego T-800. Drużyna zła przez elastycznego i wiecznie młodego T-1000. Po wykonaniu wyroku, cieszymy się z zakończenia tej wspaniałej gry, oglądając T-1000 w trochę nietypowej sytuacji... Czy widział ktoś robota, który ze wzruszenia się "rozkleił"...?

Istnieje pewien trick, umożliwiający przeskakiwanie leveli. Należy przyciskiem 'P' zatrzymać grę, następnie wcisnąć na raz klawisze od 'F1' do 'F10'. Po tym wystarczy przyciskiem FIRE ponownie uruchomić grę i możemy klawiszem 'ESC' przeskakiwać poziomy.

EMILUS







A.D. 2044

***K**iedy budził się z hibernacji, zobaczył nad sobą kobiecą twarz. Wszystkie lekarki i pielęgniarki były kobietami. Przez cały czas nie widział żadnej męskiej twarzy. "Do diabła, czy na tym świecie nie ma żadnego faceta?"*

Okazało się, że nie ma. Kobiety radzą sobie same, w świecie będącym kopią naszych lat siedemdziesiątych - osiemdziesiątych. Panie żyją pod ziemią (jakiś wybuch jądrowy, wiecie towarzyszko... to znaczy, towarzyszu), rządzi nimi K.C. Sekretariat z towarzyszką Lamią Reno na czele, a rozmnażają się na drodze partenogenezy (kto nie wie, co to znaczy, niech sprawdzi). Jakaś straszliwa broń wybiła wszystkich mężczyzn na Ziemi.

No, nie tak zaraz wszystkich. Na całe szczęście on został przy życiu i nie zostawi spraw tak, jak one teraz wyglądają. Najprościej byłoby wyhodować paru chłopców, którzy sami załatwili by resztę (i to z przyjemnością). Trzeba by przystąpić do akcji. Dla jasności myślenia zjadł zupkę regeneracyjną, a jabłko schował do kieszeni - na potem. Zacząć trzeba było od wyjścia z pokoju. Jedyne drzwi były sterowane elektronicznie. Próbował je wyważyć, ale prędko zrezygnował. Sięgnął ręką pod materac, gdzie miał schowaną paczkę "Sportów". Zapalił jednego, ale po chwili stwierdził, że papieros się nie żarzy, on jest cały mokry, alarm przeciwpożarowy wyje jak opętany, a drzwi się otwierają... Co? Otwierają? No to nura szybciorem na korytarz!

Zaczął od małego rekonesansu. Okazało się, że dostęp do windy blokuje pole siłowe, jednego pomieszczenia nie da się otworzyć, a w komisariacie MO słychać funkcjonariuszkę. Szukając natchnienia poszedł na śmietnik. W pojemniku z napisem "Suchy chleb dla konia" znalazł spleśniałą kanapkę i zdechłą mysz. Olśniło go. Wziął myszkę za ogonek i wrzucił przez drzwi do komisariatu. Jego przewidywania okazały się słuszne: z wnętrza dobiegł pisk, a raczej paniczny wrzask, i trzask zamykanych drzwi. W środku, w szafce na lewo od krzesła znalazł nożyk do rozcinania papieru. Pod zagiętym rogiem kalendarza odczytał zapisane przez kogoś słowo ASIA. Już chciał wyjść, gdy zauważył w szafce jakiś wyłącznik.

- Cholera wie, - mruknął - może to usunie pole siłowe?

Usunęło. Z dumą podszedł do windy, nacisnął guzik i... nic z tego. Klnąc wszedł do kanciapy, do której drzwi były zamykane tylko na klamkę. W kieszeni fartucha roboczego znalazł klucz magnetyczny z takim samym znaczkiem jak na zamkniętych drzwiach, których wcześniej nie mógł otworzyć. Zabrał go ze sobą. Zamek odskoczył z cichym szczęknięciem i droga do pomieszczenia stała otworem. Zanim wszedł, włożył klucz do skrytki obok drzwi. Po co się przemęczać?

Znalazł się w centrum sterowania windą. Przed nim znajdowała się miniaturowa deska rozdzielcza: trzy przyciski i głośniczek. Po kilku próbach znalazł odpowiednią kombinację: najpierw należało wcisnąć wszystkie trzy, potem klawisz oznaczony cyfrą 2. Wtedy z głośnika rozległ się głos: "PODAJ HASŁO". Palnął: ASIA i ku swemu wielkiemu zdumieniu stwierdził, że automat odpowiedział "WINDA WOLNA". Pojechał na drugi poziom. Gdy wysiadł, zorientował się, że jest naprzeciwko jakiegoś gabinetu. Na drzwiach wisiała kartka: "WYSZŁAM NA BASEN. LAMIA". Domyślił się, że chodzi o tę szychę Lamię Reno. Wkroczył do środka i ujrzał ładne, stylowe biurko, a na nim drugie śniadanie, które skwapliwie i bez wyrzutów sumienia zjadł, oraz legitymację z sierpem i młotem na okładce. Ponadto w pokoju znajdowała się maszyna do stemplowania.

Pojechał windą na poziom czwarty. Zastukał w okienko, za którym spała sobie smacznie niewiasta płci żeńskiej, ubrana w kufajkę. Okienko otworzyło się i wysunęła się z niego brudna łapa. Właścicielka tejże łapy mruknęła coś w stylu "Legitymacjem proszem" (potomkini Prezydenta, czy jak?). Wcisnął w brudną kończynę odpowiedni dokument i drzwi, naprzeciw których stał, otworzyły się skrzypiąc niemiłosiernie.

Zadowolony z siebie wszedł dalej i spojrzał w iluminator. W basenie pływała sobie na golasa młoda, krótko obcięta blondynka o wydatnych okrągłościach, jednym słowem laseczka, że paluszki lizać! Cóż, żeby móc z nią pobaraszkować w wodzie, trzeba by umieć pływać. Żeby go nie kusiło otworzył drzwi naprzeciw iluminatora i wszedł do pokoju ratowniczki. Na stoliku stał wazonik, pod nim książka, a obok leżał ogryzek jabłka, który skwapliwie zjadł. Zajrzał do książki i znalezionym w niej kluczykiem otworzył drzwiczki szafki. W szafce leżał... KAPOK! Zostawił legitymację partyjną, założył kapok i w podskokach pobiegł do basenu; wskoczył do wody i podpłynął do dziewczyny, która nie zauważyła chyba jego obecności. Nie zauważyła nawet jak zdejmował jej z rączki bransoletkę magnetyczną (Kukła jaka? A może tak ją zamurowało? Biedna kobieta, nie widziała nigdy mężczyzny...)

Zniechęcony jej nieruchawością wyszedł z basenu i skierował się w stronę przebieralni. Tam otworzył szafkę i za pomocą magnetycznej bransoletki otworzył teczkę, z której wyjął niepodstemplowaną przepustkę na powierzchnię. Udał się z powrotem do gabinetu Lamii, gdzie uruchomił machinę do stemplowania. Wyjął podstemplowaną już przepustkę i pojechał na poziom pierwszy. Zobaczył tam okienko podobne do tego na basenie, z tym, że strażniczka była o niebo apetyczniejsza. Zawołał, aby otworzyła swoje królestwo, po czym wręczył jej dokument, na co ta odpowiedziała odblokowaniem drzwi. Nacisnął guzik otwierający wrota i wkroczył do pokoju ślicznotki. Tak zachwycił się jej urodą, że niewiele się namyślając pocałował ją. ŁUP!... Nie, nie dostał po pysku - strażniczka zemdlała (też biedna kobieta, nie doświadczyła jeszcze mężczyzny). Z ręki wypadła jej karteczka, z literami kodu potrzebnego do odblokowania drzwi umożliwiających wyjście na powierzchnię, a w sejfie znalazł klucz do tegoż hasła. Nacisnął guzik i wpisał PARTENOGENEZA. Drzwi otworzyły się ze zgrzytaniem.

Wszedł do pomieszczenia z noktowizorem, pokazującym ponure widoczki z powierzchni, mimo to postanowił wyjść. Wyszedł na górę i zobaczył... ciemność. Długo szukał jakiegoś punktu oparcia, ponieważ nic nie było widać, ani nie mógł wrócić, ale w końcu wymacał ręką jakieś płótno. Rozciął je nożykiem zabranym z komisariatu i poszedł w stronę willi widniejącej w oddali. Otworzył furtkę, przekręcił klucz w zamku i dacza stała przed nim otworem.

Zadowolony wszedł do środka i od razu uwagę jego przykuły sporych rozmiarów tarcze - pokrywy wiszące na ścianach. Zdjął je obydwie i stwierdził, że za pierwszą znajduje się licznik prądu i wyłącznik ustawiony w pozycji "OFF". Włączył go i postanowił odsłonić kotary. Skończyło się to spaleniem bezpiecznika, na szczęście w toalecie udało mu się znaleźć kawałek drutu, który posłużył do wykonania prowizorycznej naprawy (*to jakaś wyjątkowo niepedagogiczna gra - Naczelny*).

W gabinecie stał regał z książkami. Po dokładniejszym zbadaniu okazało się, że niektóre z nich to atrapy, za którymi znajdował się jakiś przycisk. Po jego naciśnięciu regał odsunął się, jak zwykle ze zgrzytnięciem. Stał przed ukrytą windą, która dowiozła go do drzwi z tabliczką "CENTRUM GENETYCZNE IM. WANDY WASILEWSKIEJ." Poszedł do ostatniego pomieszczenia, gdzie mieściło się właściwe Centrum Genetyczne. Po dłuższych poszukiwaniach otworzył wieko, a laboratoryjny komputer zapytał go o rodzaj chromosomu, który chce wprowadzić do zygoty. W tym momencie błogosławił swoją nauczycielkę, która wpoiła mu podstawy genetyki. Zgodnie ze swoją wiedzą wpisał "Y". Misja została wykonana.





zdjęcia: Atari XE/XL

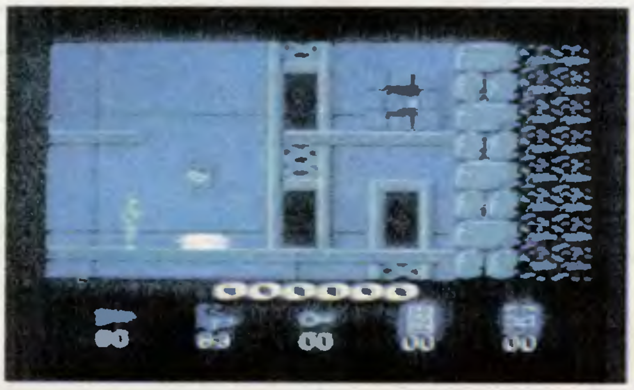
A teraz parę rad dla graczy:

1. Żeby zbadać większość przedmiotów i postaci najedź na nie strzałką i naciśnij Fire. Pokaże się menu, z którego będziesz mógł wybrać dostępne opcje. W ten sam sposób wykonujesz wszelkie działania.
2. Staraj się zawsze nosić przy sobie coś do jedzenia, żeby nie zemdleć z głodu.
3. Na dole rysunku jest napis "IDŹ". Po wybraniu go pokazują się kierunki wszystkich możliwych wyjść.
4. Jeżeli chcesz np. wziąć coś ze stołu, najedź strzałką na blat, naciśnij Fire, wybierz opcję "ZBLIŻENIE".
5. W ciemnym pomieszczeniu, pojedź strzałką w prawy, górny róg ekranu. Strzałka w grze porusza się skokowo. Odlicz 7 skoków w lewo i 4 w dół, naciśnij Fire i możesz rozcinać płótno.

Kaczor







Stawka większa niż życie

Kloss

Halt! - krzyknął strażnik. - Podaj hasło!

Hans nie miał zamiaru strzępić języka, więc zabił go nożem szpiegowskim marki James Bond. Otrzepał ubranie i pobiegł w stronę wieżyczki wartowniczej. Stojącego na niej strażnika zabił z kuszy ukrytej się w orzełku czapki. Teraz droga do bunkra była otwarta.

Podbiegł do stalowych drzwi i otworzył szyfrowy zamek. Kod odebrał od łącznika na placu Pigalle, jak zwykle na czwartej ławce od śmietnika. Pchnął, drzwi otworzyły się i z hukiem wypadły z zawiasów.

- Gra skończona, Kloss! - wycedził przez zęby stojący wewnątrz z pistoletem gotowym do strzału Brunner.

- Brunner! Ty świnio! - krzyknął Kloss i oślepił go lampą błyskową aparatu fotograficznego wbudowanego w spinkę od krawata. Błysk był tak potworny, że Brunner ze zdziwieniem uderzył głową w mur i z jeszcze większym zdziwieniem uderzył w kalendarz.

Hans ruszył dalej. Zadanie miał jasne - skompletować materiały i plany dotyczące budowy nowej broni tysiącletniej Rzeszy - rakiety V1. Dokumentacja znajdowała się w specjalnych skrzyniach umieszczonych na ścianach bunkra, lecz była pocięta przez jakiegoś bałwana na kartoniki wielkości biletu tramwajowego za 20 fenigów każdy (co za pedantyczność). Hans kompletował ją pieczołowicie upychając po kieszeniach. Ponadto czasami na ścianach wisiały klucze. Służyły one do otwierania drzwi, lecz niestety (wojenna produkcja) nadawały się tylko do jednorazowego użycia. Kloss, jako superagent, nosił ze sobą zapas jedzenia i picia, które jednak w warunkach bojowych ulegały szybkiemu wyczerpaniu, musiał więc szukać ich w bunkrze. Napój znalazł dość szybko, filiżanka kawy stała zaraz za schodami, koło windy. Z jedzeniem też nie miał większych kłopotów. Wszędzie leżały świeże udźce baranie, prawdopodobnie zgubione przez adiutantów Fuhrera, gdy ci nieśli mu obiad.

Cały bunkier najeżony był karabinami maszynowymi, uruchamianymi automatycznie przez fotokomórki w ścianach. Hans widział ich wiele jako białe punkty i omijał je z daleka. Na szczęście system cekaemów udawało się unieruchomić poprzez wciśnięcie specjalnego przełącznika w ścianie. Pozwalało to na czasowe wyłączenie fotokomórek i swobodne przechodzenie bez narażania tylnej części ciała na porcję ołowiu. Najbardziej denerwowały go małe hamburgery jeżdżące na gąsiennicach - po pierwsze nie dawały się zjeść, po drugie plątały się między nogami. Z początku chciał je rozstrzeliwać, lecz po kilku próbach postanowił nad nimi skakać, ponieważ w zetknięciu z nim malały i tak niewielkie zapasy kawy i mięsa.

Janek vel J-23 bardzo rozważnie poruszał się po labiryncie korytarzy. Starał się otwierać tylko te drzwi które trzeba, gdyż liczba kluczy była ograniczona. Po skompletowaniu całej teczki akt, udał się do wyznaczonego miejsca i przekazał dane we właściwe ręce. W nagrodę dostał skierowanie na leczenie klimatyczne na Syberię, gdzie być może żyje do dziś.

Mr Undefined

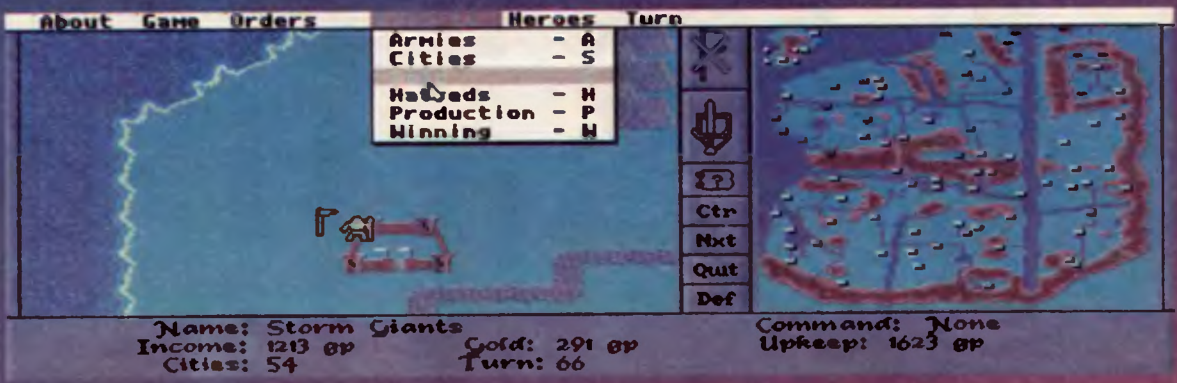
zdjęcia: Atari XE/XL











zdjęcia: PC

Nic nie zakłócało ciszy bezchmurnego nieba nad Illurią, ale wszyscy wiedzieli, że coś się stanie. Tajne obrady rad miejskich, halabardnicy ćwiczący po nocach zamiast obłapywać karczemne dziewki, dodatkowe pudy zboża pakowane do spichrzów, gońcy śmigający od grodu do grodu...

Nikt nie miał złudzeń. Dlatego wielu przyjęło wiadomość z ulgą człowieka wiedzącego, że został skazany, a jedynie czekającego na oficjalny wyrok. WOJNA!!! Ośmiu lordów zerwało wszystkie pakty i przystąpiło do walki. Krew polała się szeroką strugą. Wszyscy wiedzieli, że wojna ustanie, gdy na polu walki pozostanie jeden zdobywca wszystkich osiemdziesięciu miast tak niegdyś żyznej i wspaniałej Illurii.

Dawno, dawno temu, kiedy grą o znakomitej grafice był Grand Prix katowaliśmy nasze oczy i uszy grami strategicznymi w rodzaju Tigers in the Snow lub Empire. Ostatnio pojawiły się gry nowej generacji, zasługujące na to miano ze względu na swoją grafikę, efekty dźwiękowe i możliwość jednoczesnego udziału więcej niż dwóch graczy. Jedną z nich jest Warlords. Celem gry jest opanowanie Illurii. Aby to osiągnąć należy umiejętnie posługiwać się Magią (Surgery) i Mieczem (Sword).

SWORD

Po obejrzeniu ekranu tytułowego i wysłuchaniu dźwięku fanfar wybieramy naszych przeciwników. Jest ich ośmiu i mogą być to zarówno inni gracze (Human) jak też wrogowie kierowani przez komputer. Szanse są równe - każdy rozpoczyna grę posiadając jedno miasto i jednego bohatera (Hero).

Po prawej stronie ekranu znajduje się mapa przedstawiająca Illurię. Różnymi kolorami oznaczono na niej różnego rodzaju tereny, różnokolorowe kwadraciki wskazują położenie miast poszczególnych graczy. Małe szare kreski to trakty. Przemieszczenie oddziału po danym terenie pochłania określoną liczbę punktów ruchu. Kropeczki to wieże, krypty, świątynie lub pustelnie (patrz Surgery).

Po lewej stronie umieszczono powiększenie obszaru zaznaczonego na mapie przez biały kwadracik. Możesz go przesuwać za pomocą myszki. Zawartość poniżej położonego pola zależy od wybranej opcji. Standardowo znajdują się tam następujące dane:

- Kogo z Ósemki reprezentujesz (Name).
- Jaki jest twój dochód (Income).
- Ile miast znajduje się pod twoją kontrolą (Cities).
- Która tura gry właśnie się toczy (Turn).
- Co robisz (Command).
- Jakie są koszty utrzymania twych oddziałów (Upkeep).

Na samej górze ekranu znajduje się menu. Oferuje ono:

- Informacje o programie (About).
- Opcje systemowe (Game).
- Komendy wydawane oddziałom (Orders):
  - zwiększanie obronności miasta (Build)
  - przeniesienie się do twej stolicy (Capital).
  - odesłanie wybranej armii do cywila - (Disband).
  - burzenie miasta (Raze).
- Raporty (Reports) - wyświetlane są dane wszystkich graczy.
  - Liczebność i położenie armii (Armies).
  - Ilość posiadanego złota (Gold).
  - Liczba posiadanych miast (Cities).
  - Liczba formowanych oddziałów (Production).
  - Sytuacja polityczna (Heaters), im mieczyk bardziej barwny tym bardziej wrogie nastawienie przeciwnika do Ciebie.
  - Stopień zaawansowania w realizacji Celu (Winning).
- Komendy wydawane twym Bohaterom (Heroes):
  - Pozostawienie Magicznego Przedmiotu (Drop).
  - Liczba i położenie Bohaterów (Find).
  - Rozpoczęcie eksploracji (Search).
  - Zabranie Magicznego Przedmiotu (Take).
  - Spis przedmiotów Bohatera (Inventory).
- Zakończenie tury (End Turn).

Pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić zaraz po rozpoczęciu gry, jest ustawienie "produkcji" miasta (w czasie gry będziesz to robić wielokrotnie). W dolnym okienku ukażą się ikony przedstawiające typy oddziałów, które mogą być formowane w mieście wraz z potrzebną do ich sformowania liczbą tur, oraz żołdem jaki będziesz im płacić. Aby uzyskać dane o sile i mobilności (są to - wyrażone w punktach - parametry charakteryzujące jednostkę) danego typu oddziału należy dwukrotnie kliknąć myszą na jego ikonie. W trakcie gry można dowolnie kierować produkcją wszystkich posiadanych miast, za pomocą ikony przedstawiającej miecz i tarczę (znajdującej się obok mapy). Po jej wybraniu i przesunięciu kursora myszy na jedno z twoich miast przybiera on postać wieży. Kliknięcie powoduje wtedy przejście do wyżej opisanego menu.

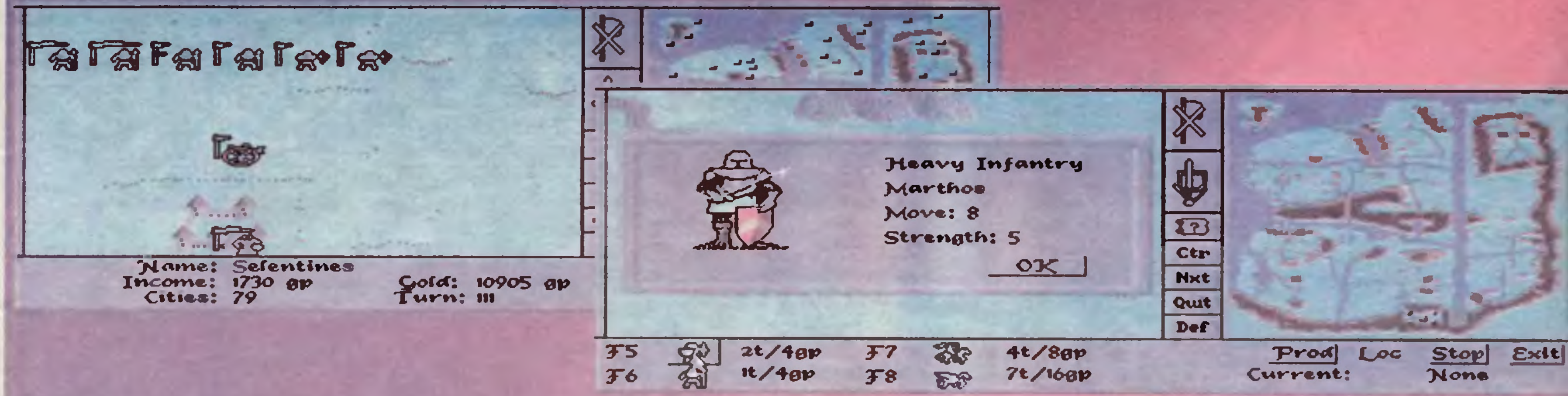
W dolnym okienku znajdują się także ikony pozwalające na:

- rozpoczęcie produkcji (Prod).
- zatrzymanie produkcji (Stop).
- zaniechanie wydania rozkazu (Exit).
- kierowanie uformowanych jednostek do wskazanego miasta. Transport trwa tyle czasu ile normalne przesunięcie, ale odbywa się automatycznie. Do jednego miasta mogą być jednocześnie kierowane tylko cztery jednostki (Loc).

Informowany jesteś także o rodzaju wojska formowanego w mieście i liczbie tur pozostałych do postawienia go w stan pełnej gotowości bojowej.

W trakcie gry możesz formować następujące oddziały:

- lekka piechota (Light infantry) - mięso armatnie.
- ciężka piechota (Heavy infantry) - lepiej opancerzeni, skuteczniejsi w walce, za cenę mniejszej mobilności.
- giganci (Giant warriors) - zmiatają wszystko ze swej drogi. Niestety są mało ruchliwi, jedynie na wzgórzach przemieszczają się szybciej niż większość innych oddziałów.
- Elfy (Elven archers) - doskonali łucznicy. W lesie czują się jak w domu i przemieszczają się tam jak po terenie równinnym. Nie próbuj ich jednak wprowadzać na wzgórza.
- Krasnoludy (Dwarfs) - potrafią być nieustraszone i nieustępliwe w walce. Znakomicie przemieszczają się po wzgórzach, jednak zupełnie nie nadają się do walk w lasach.
- Kawaleria (Cavalry) - tempo ich przemieszczania daje możliwość głębokich wypadów w głąb terytorium nieprzyjaciela.
- Wargowie (Wolf riders) - kawaleria, zamiast koni używająca ogromnych wilków. Ich ulubionym terenem są bagna.
- Pegazja (Pegasis) - nieustraszeni wojownicy na skrzydlatych ru-



makach. Przelot nad każdym terenem (w tym wodą) zabiera im dwa punkty ruchu, jedynie nad górami muszą lecieć wyżej i potrzebują trzech.

- Gryfandia (Griffs) - jeźdźcy gryfów. Też latają, choć nie tak dobrze jak Pegazja.
- Flota (Navy) - przemieszcza się po wodzie i służy do przewożenia innych oddziałów.

Sformowany oddział należy przemieścić, by móc go wykorzystać na polu bitwy. Robisz to najeżdżając na jego symbol kursorem myszy i naciskając przycisk raz - gdy chcesz przemieścić jeden oddział lub dwa razy - gdy chcesz przesunąć całą grupę jednostek (w jednym miejscu może się ich znajdować osiem - symbol przedstawia najsilniejszy typ wojska, wielkość sztandaru - liczebność całej grupy). Po wykonaniu tych czynności kursor myszy przybiera kształt strzałki którą wskazujesz dokąd ma się skierować armia - oddział sam wybierze drogę pochłaniającą najmniej punktów ruchu. Pomocne przy poruszaniu armii są ikony znajdujące się między mapami:

- "Przekreślona lanca" - służy do "odklikowania" jednostki, której nie chcemy już przesuwać.
- "Pergamin" - przedstawia na mapie wszystkie twoje wojska. Biały kolor kropki oznacza, że oddział nie może już się przemieszczać.
- CTR - centrowanie obrazu wokół wskazanej jednostki.
- DEF - rozkaz przygotowania się do obrony. W następnej turze oddział okopie się i wzrosną jego możliwości obronne - za to nie będzie mógł się przemieszczać. Polecenie to możesz wydać tylko jednostce, która jeszcze nie wykonała ruchu.
- QUIT - opcja ta przerzuca na "barki" komputera troskę o to, czy wszystkie twoje odziały zostały ruszone. Po przemieszczeniu jednego oddziału automatycznie przejmiesz kontrolę nad następnym.
- NEXT - opcja w ramach poprzedniej. Pozwala na chwilowe pominięcie jednostki i wydanie jej rozkazu ruchu później.

Gdy na horyzoncie pojawiają się wraże hordy trzeba zacząć walczyć. O ile twojej armii pozostały jeszcze punkty ruchu najeżdżasz kursorem na obcą jednostkę lub miasto i... Po prawej stronie widzisz bitwę z lotu ptaka, po lewej jakie jednostki jeszcze walczą (na górze atakujący, na dole broniący się). Wygrywa pozostający na placu boju.

Jednak sam oręż nie wystarczy. Zwycięzcą zostanie ten, kto umiejętnie wspomoże siłami nadprzyrodzonymi działania militarne...

SURGERY

Wielcy czarnoksiężnicy nie zajmują się sprawami wojny, toteż rola magii w walce nie jest znacząca. Z obecnością sił nadprzyrodzonych stykamy się poprzez magiczne przedmioty oraz odziały wojskowe "nie z tej ziemi". Zacznijmy od oddziałów. Najważniejszymi są Bohaterowie (Heroes) - to oni eksplorują tajemnicze miejsca i używają Magicznych Przedmiotów. Pierwszy bohater przyłącza się do ciebie na początku gry, kolejni - po rozpoczęciu nowej tury, oczywiście nie zawsze i za godziwą opłatą. Razem z Bohaterami, bądź też znalezione w kryptach stają po twej stronie oddziały "nie z tej ziemi": Smoki (Dragons), Zombie (Undead), Czarownicy (Wizards), Diably (Devils) i Demony (Demons). Nie są one liczne, ale znacznie silniejsze od zwykłych jednostek. Ponadto Smoki podobnie do Gryfandii i Pegazji poruszają się niezależnie od terenu. Czarnoksiężnicy dzięki magicznym zaklęciom przemieszczają się znacznie szybciej niż normalne oddziały, co pozwala wykorzystywać ich w charakterze "Sił Szybkiego Reagowania".

Źródłami magii w Illuni są krypty i ruiny. Aby przeprowadzić eksplorację (ryzykowną!) należy wprowadzić Bohatera na teren magiczny i wydać mu polecenie poszukiwania. Twój wasal może odnaleźć przedmioty magiczne zwiększające jego siłę, złoto, sojuszników, jak też wrogów, z którymi musi stoczyć pojedynek. Może również natknąć się na zaklęte źródełka, trony, ołtarze, poprawiające jego moc. W trakcie swych wędrówek Bohaterowie napotkać też mogą trzy świątynie, gdzie zostaną pobłogosławieni, co zapewni im większą przychylność bogów w dalszych walkach.

Informacje o zawartości magicznych miejsc zostały przed wiekami ukryte w dwóch bibliotekach, jednakże dwóch mędrców oglądało je w swej młodości. Starcy owi po dziś dzień udzielają precyzyjnych informacji w przeciwieństwie do bibliotekarzy, którzy w swych poszukiwaniach natykają się na informacje niekompletne bądź fałszywe.

Jeżeli wesprzesz oręż magią oraz z żelazną konsekwencją będziesz prowadził walkę, na pewno uda Ci się osiągnąć przewagę nad przeciwnikami. Gdy zdobędziesz ponad czterdzieści miast, a żaden z Twych wrogów nie będzie ich miał więcej niż piętnaście, emisariusze poproszą Cię o darowanie życia w zamian za natychmiastową i bezwarunkową kapitulację. Tylko od Ciebie będzie zależało, czy łaskawie się zgodzisz, czy też rozgromisz wrogów do końca.

...czas wyruszyc, Miłościwy Panie! Illuria czeka na władcę, który będzie dzielił i rządził...

Alex & Gawron



WARLORDS

HUGO

HUGO jest niedużym trollem z dużymi, wyłupiastymi, ślicznymi oczkami. Ma długie, chude uszka, ubiera się w śmieszne spodnie, które niewiadomo dlaczego mają tylko jedną szelkę. Cała postać na pierwszy rzut oka budzi sympatię.

Wszystko byłoby w porządku gdyby nie to, że nasz przyjaciel bardzo lubi podróżować. I tu zaczynają się jego kłopoty, którym ty musisz zapobiec. Krótko mówiąc jesteś sobie wesolutkim trollem, który pakuje się tarapaty! Co masz robić?



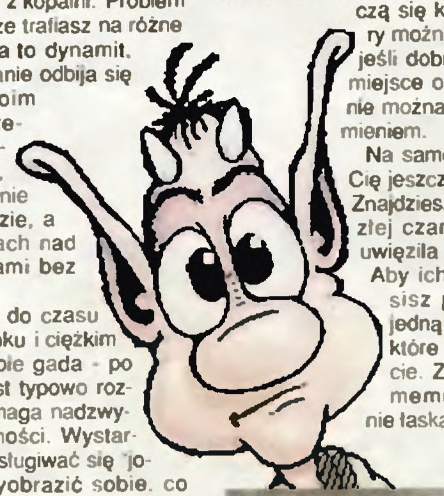
Zadanie nie jest zbyt skomplikowane - musisz wyjść z kopalni. Problem w tym, że po drodze trafiasz na różne przeszkadzajki - a to dynamit, którego nadeptywanie odbija się fatalnie na Twoim zdrowiu, a to przejeżdżające korytarzem wagoniki, odbijające się fatalnie na Twoim wyglądzie, a to dziury w mostach nad pionowymi szybami bez dna.

Hugo od czasu do czasu (zwłaszcza po skoku i ciężkim wypadku) coś sobie gada - po szwedzku. Gra jest typowo rozrywkowa i nie wymaga nadzwyczajnych umiejętności. Wystarczy, że umiesz posługiwać się "joyem" i umiesz wyobrazić sobie, co może się zdarzyć, jeśli wejdziesz na dynamit. Osobiście dużo grałem w tą grę i szczerze mówię wam, że warto!

***

HUGO II to kontynuacja pierwszej części gry. Nasz przyjaciel ubrał się na tą okazję trochę inaczej, bo w spodnie niebieskobiałe, w dodatku bez szelki (choćby jednej, jak to miało miejsce w HUGO I). Zasady gry też się trochę zmieniły. Nie chodzisz już po opuszczonej kopalni i nie przeskakujesz dziury w moście, lecz na samym początku jedziesz sobie na drezynie po torach. Twoja rola polega na kierowaniu tą drezynką tak, aby nie wpaść na jadącą lokomotywę czy ślepy tor. Z prawej strony ekranu przez cały czas jazdy widać mapkę, dzięki której można kontrolować jazdę. Gdy już dojedziesz do końca trasy, nasz mały bohater powie coś w swoim narzeczu, co będzie znaczyło, że przeszedłeś do następnego etapu gry.

Ten etap to wspinanie się pod górę po wąskich górskich ścieżkach. Są w nich głębokie dziury, a czasem z góry toczą się kamienie. Dziury można przeskoczyć, jeśli dobrze obliczy się miejsce odbicia, podobnie można postąpić z kamieniem.



Na samej górze czeka Cię jeszcze jedna próba. Znajdziesz się w domu u złej czarownicy, która uwięziła twoją rodzinę. Aby ich uwolnić, musisz pociągnąć za jedną z czterech lin, które wiszą na suficie. Za którą? A samemu spróbować nie łaska?

OAK.



zdjęcia: Amiga

Dzisiaj startujesz w nietypowych zawodach. Zwycięzca zostanie przyjęty do grona olimpijskich bogów. Przed tą wymarzoną chwilą przyjdzie Ci jednak stoczyć wiele pojedynków. Na początku Twoi przeciwnicy będą cherlawi, nieporadni i ślamazarni, w miarę zdobywania kolejnych światów, umiejętności i doświadczeń będą stawali się coraz bardziej przebiegli, chytrzy i sprawni. Miej się więc na baczności.

Grę powinieneś zacząć od stworzenia swojej osobowości (boskości). W tym celu w menu CREATE YOUR DEITY ustal swój wygląd. Konkurenci inaczej będą Cię traktować, gdy będziesz miał twarzyczkę niewinnego uczniaka, inaczej, gdy na Twój widok nóż sam będzie im się otwierał w kieszeni. Masz do dyspozycji pięć punktów doświadczenia - przydziel je sobie w jednej z sześciu sprawności.

Gdy stworzysz swoją boską osobowość, możesz podjąć wyzwanie. Siła boga zależy od liczebności wyznawców i siły ich wiary, dlatego przede wszystkim musisz dbac o swoich ludzi. Pilnuj aby mogli się rozwijać, wyrównuj teren, by mieli gdzie się osiedlać, gdy Twój rywal ześle na nich kataklizm sprobuj mu przeciwdziałać i odpowiadać pięknym za nadobne. Zwycięzcą zostaje ten, któremu uda się zniszczyć lud przeciwnika, bądź to przez katastrofy i czary, bądź przez wywołanie armageddonu, czyli wielkiej, powszechnej wojny na śmierć i życie.

Na środku ekranu widzisz fragment pola gry, na którym będziesz przeprowadzać wszystkie akcje. W lewym górnym rogu znajduje się mapa "świata". Po prawej stronie widoczny jest amfiteatr. Publiczność zasiadająca po lewej stronie symbolizuje liczbę Twoich wyznawców, publiczność z prawej strony symbolizuje lud przeciwnika. Na dole, po prawej stronie znajduje się szereg ikon. Za ich pomocą możesz przekazywać ludziom pewne polecenia. Nakazanie wykonywania czynności spowoduje, że wyznawcy będą wykonywać ją ze wzmożonym entuzjazmem, przywiązując do innych znacznie mniej uwagi, co nie znaczy, że ich zaprzestaną.

1. "Idźcie do miejsca kultu" - Twój lud pod przewodnictwem przywódcy udaje się na pielgrzymkę do miejsca kultu.

2. "Rozmnażajcie się" - wyznawcy koncentrują się najbardziej na zwiększaniu populacji.

3. "Walczcie" - to chyba mówi samo za siebie...

4. "Wzmacniajcie się" - powoduje to grupowanie się ludzi. Pojedyńczy "człowieczek" będzie reprezentowac wiekszą grupę.

5. Wybierając tą ikonę i wskazując na budowlę lub człowieka możesz dowiedzieć się o jego sile, poziomie technicznym itp. Wskazany człowiek będzie widoczny w centrum amfiteatru. Flagi na żerdziach pokazują liczebność, z boku widać broń, odzwierciedlającą stopień rozwoju cywilizacyjnego.

6. Powrot do menu gry. Możemy tam zmienić wiele parametrów, rozpocząć lub zakończyć grę, zamienić się z komputerem itd.

Po lewej stronie znajdują się dwa rzędy ikon. Wskazując górny z nich wybieramy grupę czarów związanych z wybranym żywiołem. Dostępne czary pokazują się w dolnym rzędzie, a mała strzałka pod spodem wskazuje na co możemy sobie w danej chwili pozwolić.

Czary zgrupowane są w pięciu grupach:

I. Czary ludzi.

1. Budowa lądu. Za pomocą tej ikony możemy obniżać i budować ląd. W ten sposób wyrównuj ląd pod budowę osad.

2. Ustawienie miejsca kultu. Ustawiając miejsce kultu i nakazując pielgrzymkę możemy kierować ekspansję w daną stronę.

3. Perseusz - pierwszy z herosów. Najpierw musisz nakazać pielgrzymkę i ktoś musi przybyć do miejsca kultu. Poznasz to po tym, że miejsce kultu będzie wyglądało jak ociekające wodą. Teraz lidera grupy możesz zamienić w herosa. Jest on najinteligentniejszy ze wszystkich i z łatwością unika pułapek. Wyrusza na teren wroga i spędza tam czas paląc, niszcząc i mordując.

4. Plaga. Zarażeni osobnicy są o wiele słabsi i nie podwyższają boskiej mocy. Zarażony krąży po świecie i zaraża wszystkich napotkanych po drodze. Uważaj, gdyż plaga łatwo może się przenieść na twoje tereny. Gdy zły bóg zainfekuje któregoś z twoich ludzi zastanów się, czy go nie unicestwić, ratując resztę populacji.

5. Armageddon. Ta komenda zamienia wszystkich mieszkańców świata w żołnierzy i wysyła ich na śmiertelną walkę, którą zakończyć może tylko całkowita eksterminacja wrogów.

II. Czary przyrody.

1. Sadzenie drzew. Sadząc gaje i ogrody zwiększasz swoją popularność, a także powodujesz (pośrednio) wzrost populacji.



2. Kwiatki. Są niezastąpione do rekultywacji obszarów zniszczonych przez lawę.

3. Bagna. Przechodzący przez nie ludzie zostają wciągnięci i giną. Jeżeli na twoim terenie przeciwnik stworzył bagna, możesz się ich pozbyć najpierw podwyższając, a potem obniżając poziom gruntu.

4. Fungus. Tą śmiertelną roślinę możesz rozsiewać na terenie przeciwnika, pozbyć się jej z własnego terytorium można tak samo jak bagien.

5. Adonis. Zamienia lidera w innego z herosów, Adonisa. Gnębi on lud twojego przeciwnika, na dodatek po każdej walce rozmnaża się.

III. Czary ziemi.

1. Drogi. Budujesz drogi, którymi możesz np. poprowadzić swoich wrogów prosto w środek bagna.

2. Mury miejskie. Są one obroną przed napastnikami, choć czasem tym silniejszym udaje się mur przeskoczyć albo rozbić.

3. Trzęsienie ziemi. Powoduje powstawanie rozpadlin do których ludzie wpadają wprost w szeroko otwarte ramiona Hadesa. Aby wywołać trzęsienie ziemi wybierz ikonę, ustaw kursor w miejscu skąd ma się rozpocząć wstrząs, poczekaj aż malutka strzałka wskaże odpowiedni kierunek i wciśnij klawisz myszki. Przed trzęsieniami ziemi raczej nie możesz się bronić, ale gdy tylko usłyszysz, że gdzieś się coś wali udaj się tam i szybko zniweluj rozpadlinę przez obniżanie terenu do poziomu morza.

4. Batolit. Użycie tego czaru powoduje, że z ziemi zaczynają wynurzać się skały. Ich ilość zależy od tego jak długo przytrzymamy klawisz myszy. Tak spreparowany grunt nie nadaje się do uprawy. Przywrócić ziemię do "porządku" możesz obniżając teren i zatapiając głazy w wodzie.

5. Herkules. Najsilniejszy z herosów.

IV. Czary powietrza.

1. Błyskawice. Broń ta ma jedną podstawową wadę. Nikt, oprócz Zeusa, nie potrafi jej dobrze używać i dlatego są kłopoty z dokładnym trafianiem do celu. Moc i czas trwania błyskawicy reguluje się przez długość przytrzymania przycisku myszy.

2. Trąby powietrzne. Za ich pomocą można nieźle namieszać na lądzie, a gdy przesuną się nad wode powodują ogromne wiry, pożerające ląd. Przed trąbami powietrznymi nie ma obrony, jedyne co da się zrobić to próbować nie dopuścić ich nad wodę. Pamiętaj, by nie wywoływać ich zbyt blisko swoich osad, gdyż nie można nimi sterować.

3. Burze. Niszczą ląd licznymi silnymi błyskawicami. Po każdej burzy nad twoim terytorium pamiętaj o zrekultywowaniu terenu.

4. Odyseusz. Kolejny z bohaterów, powodujący, że mieszkańcy obcych osad nie mogą spać spokojnie.

5. Wiatr. Powoduje erozję gleby, niszczenie dobytku i porywanie ludzi. Wywołuje się go podobnie do trzęsień Ziemi.

V. Czary ognia.

1. Słup ognia. Pełza tu i tam, spalając wszystko, co napotka na swojej drodze, zostawiając za sobą nieurodzajne pogorzelisko. Bronić się można na dwa sposoby. Albo robimy małe wzniesienie i ogień idzie do góry, albo próbujemy go zatopić obniżając terem do poziomu wody.

2. Ognisty deszcz. Zamiast wody leci z nieba ogień, czyniący znaczne spustoszenie na ziemi. Nie ma na niego żadnej rady. Skutki likwidujemy sposobem z obniżaniem i podwyższaniem lądu.

3. Achilles. Kolejny z nieustraszonych bohaterów. Obraca w popiół wszystko co spotka na swej drodze.

4. Wulkan. Ten czar spowoduje utworzenie wulkanu o olbrzymim kraterze z którego wylewa się na wszystkie strony lawa. Lawę można zatrzymać tworząc na jej drodze wzniesienie. Proces przywracania ziemi do użytku jest czaso- i pracochłonny. Najpierw trzeba wyrównać teren, potem zająć się sadzeniem kwiatków, które dokończą proces rekultywacji.

VI. Czary wody.

1. Bazalt. Tworzy bazaltowy most pomiędzy dwoma fragmentami lądu oddzielonymi od siebie wodą. Technika budowy mostu - podobna do wywoływaniu wiatru i trzęsień ziemi.

2. Wiry. Zatapiają fragmenty lądu, uważaj więc i wywołuj je daleko od swoich osad. Nie ma na nie żadnego sposobu.

3. Źródła odmiany. Po kąpieli w nich twoi ludzie stają się wrogami, a wrogowie twoimi ludźmi. Używaj więc tego czaru na terenie przeciwnika, usuwając jego skutki na swoim terenie tak szybko, jak to będzie możliwe.

4. Helena. Kolejny bohater. Pod wpływem jej wdzięków mężczyźni rzucają wszystkie swoje zajęcia i podążają za pięknością. Jest na nią kilka sposobów. Można spróbować trafić ją piorunem, zatopić w bagnie, lub zmienić używając źródeł odmiany. Nie jest to jednak takie proste, gdyż Hela oprócz ładnej buzi i pięknej figury ma coś niecoś pod sufitem i łatwo zlikwidować się nie da.

5. Fala powodziowa. Ma ogromny zasięg i może niszczyć nawet całe kontynenty. Bądź ostrożny przy jej stosowaniu. Możesz próbować bronić się podążając tuż za nią i próbując wyciągać ludzi.

Oczywiście nie wszystkich czarów można używać od razu. Każda plansza ma dozwolone określone czary, im wyższa plansza tym więcej czarów i tym są one potężniejsze. Gra ma 1000 poziomów, różniących się repertuarem czarów, ogólnymi warunkami, porami roku.

Na końcu każdego pojedynku Zeus przyznaje Ci punkty doświadczenia. Ich liczba zależy od stylu, w jakim rozegrałeś walkę. Punkty te możesz wykorzystać do wzmocnienia sprawności w posługiwaniu się żywiołami. Pamiętaj by po każdej walce zamienić punkty na umiejętności, bo od tego zależy moc twoich czarów, siła i czas przez jaki działają kataklizmy.

Populous II posiada pewne walory edukacyjne. Przed każdą grą możemy przeczytać krótką charakterystykę naszego aktualnego przeciwnika. Może to być znakomite przypomnienie mitologii (niestety tylko dla osób znających trochę angielski). Istnieje także możliwość gry w dwie osoby, ale potrzebne są do tego dwa komputery połączone przez modem, lub port RS232. Do zobaczenia na Olimpie!

Józef Tkaczuk Junior!

zdjęcia: Amiga









IRONMAN

Przez długie lata ciułałeś grosze by zakupić i wyposażyć maszynę godną wzięcia udziału w sławelnych wyścigach "super off-road". Wiedziałeś, że jesteś do tego stworzony i jedynie trudności techniczne mogą Ci przeszkodzić w osiągnięciu sławy i pieniędzy. Jednak mina Ci zrzedła, gdy ujrzałeś w jakich warunkach przyjdzie ci walczyć o wygraną...

Jeżeli poszukujesz gry, która zapewni Ci rozrywkę bez jakiegokolwiek wysiłku intelektualnego to "IRONMAN" jest w sam raz. Masz niepowtarzalną okazję wzięcia udziału w popularnych w USA zawodach "super off-road", rozgrywanych na specjalnych torach terenowych, urozmaiconych różnej maści "niespodziankami" w rodzaju rowów z wodą, skoczni itp.

Po zarejestrowaniu się w biurze wyścigów zostajesz natychmiast przeniesiony na trasę. Nie kierujesz jednak swym samochodem z jego wnętrza, lecz oglądasz cały tor (wraz ze swoim pojazdem i trzema maszynami przeciwników) z lotu ptaka.

Sterowanie jest nad wyraz proste - klawiszami C i X skręcasz, klawiszem Q przyspieszasz, użycie klawisza A powoduje włączenie dopalacza (nitro), co powoduje gwałtowne acz krótkotrwałe przyspieszenie. Na trasie pojawiają się worki z pieniędzmi oraz butle z paliwem do dopalaczy, które możesz zbierać. Tablica świetlna umieszczona na torze informuje Cię o liczbie okrążeń, które masz za sobą, liczbie pozostałych dopalaczy, podając też analogiczne dane dotyczące twoich przeciwników. Ponieważ w żaden sposób nie możesz się zabić lub zostać zdyskwalifikowanym, na cztery okrążenia (tyle trwa wyścig) możesz zapomnieć o wszystkich regułach, jakich nauczyłeś się grając w "Grand Prix", "Test Drive" czy "Stunts" - jedyną zasadą jest WYGRAĆ.

Po wyścigu udajesz się na ceremonię wręczenia nagród (rzecz jasna finansowych) oraz do warsztatów, gdzie mechanicy za sutą odpłatnością uczynią "cuda" z twym cackiem. Możesz tam kupić dodatkowe dopalacze, amortyzatory (shocks), opony (tires), oraz podrasować swój silnik - zwiększając jego przyspieszenie (accel box), bądź prędkość maksymalną (max speed). Wszystko po to, by twój samochód przewyższył pojazdy konkurentów, także biorących udział w tym "wyścigu zbrojeń". Po dokonaniu niezbędnych zakupów znów wyruszasz na trasę (przy czym będzie to już inny tor - jest ich osiem, można je przejeżdżać w obie strony, łatwiejsze powtarzają się częściej).

Na początku gry otrzymujesz dwa certyfikaty uprawniające do podchodzenia do wyścigu pomimo przegranej w poprzednim (credits). Gdy wyczerpiesz cały ich zapas, zostajesz wyeliminowany - komputer oblicza wówczas, ile pieniędzy łącznie zdołałeś wygrać, co jest wykładnią twoich umiejętności. Jeżeli jednak czujesz, iż i tak pokonasz konkurentów, możesz te dokumenty sprzedać innym chętnym.

Przyjęta przez autorów konwencja sterowania i pokazywania jadących samochodów jest banalna, ale że pod względem graficznym nie można jej nic zarzucić, jej banalność nie przeszkadza. Samochodziki realistycznie podskakują na wybojach, zanurzają się w wodzie i wzniecają tumany kurzu spod swych opon. Natomiast efekty dźwiękowe pozostawiają wiele do życzenia, ograniczając się jedynie do krótkich piknięć i trzasków.

IRONMAN może dostarczyć dużo dobrej zabawy, i choć zapewne znudzi Ci się szybko, warto go polecić jako znakomity przerywnik pomiędzy poważniejszymi pracami.

Alex & Gawron



GIANA SISTER

Zakupy przedświąteczne, wszędzie bałagan, rodzice zalatani, nie mają nawet chwili czasu aby pobawić się ze swoim dzieckiem. Giana nie była wyjątkiem, zostawiona przez mamusię nudziła się śmiertelnie w przysklepowym ogródku dla dzieci, a w dodatku ta głupkowata pani nazywana przez mamusię opiekunką strasznie krzyczała i nie pozwalała nawet popatrzyć przez siatkę na pędzące samochody.

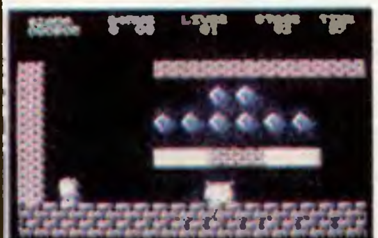
Giana postanowiła przejść w bardziej zarośniętą część ogrodu. Tam okazało się, że zamiast drzewek i ławeczek znajdują się murki i wszelkie inne przeszkody wykonane z przeróżnych materiałów, z namalowanymi gdzieniegdzie gwiazdkami. Giana będąc z natury bardzo skoczna (upodobniła się do braciszka, który ciągle skakał po gazety) podskoczyła i stuknęła główką w gwiazdkę. Z miejsca gwiazdki niczym z potraktowanego pięścią aparatu telefonicznego wyskoczył pieniążek. Giana postanowiła traktować w ten sposób każde pięcioramienne ciało niebieskie na murze. Po którymś uderzeniu z gwiazdki wyskoczyła piłka. Giana oczywiście ją zabrała, co z bliżej niezrozumiałych powodów zaowocowało fryzurą "afro" oraz mocnym makijażem - przydatnymi do odstraszania pałętających się gdzieniegdzie potworków.

A propos potworków, zetknięcie z nimi nie jest przyjemne. Giana nie lubi straszydeł, a zetknięcie się ze śliską, pokrytą śluzem skórą napawa ją wstrętem. Jest jednak sposób na te monstra - trzeba wskoczyć na jakiś murek i znienacka spaść na kark potworka, przerabiając go na naleśnik. Od czasu do czasu można też uczynić z potworka hamburgera podsmażając go zdobytą błyskawicą.

Gdy już Giana opanowała sposób poruszania się po ogrodzie i unikania czyhających na nią niebezpieczeństw, mogła zająć się najbardziej intratną działalnością - zbieraniem rozrzuconych po okolicy diamentów. Nie jest to łatwe zadanie, nie tylko ze względu na trudny teren, ale również z powodu ograniczonego czasu, wydzielonego na przejście każdego poziomu.

Zatem nie czekaj, ruszaj po diamenty. Spiesz się, bo Twoja mamusia kiedyś w końcu wyjdzie ze sklepu i będzie bardzo niezadowolona, nie widząc Cię w ogródku.

PLis

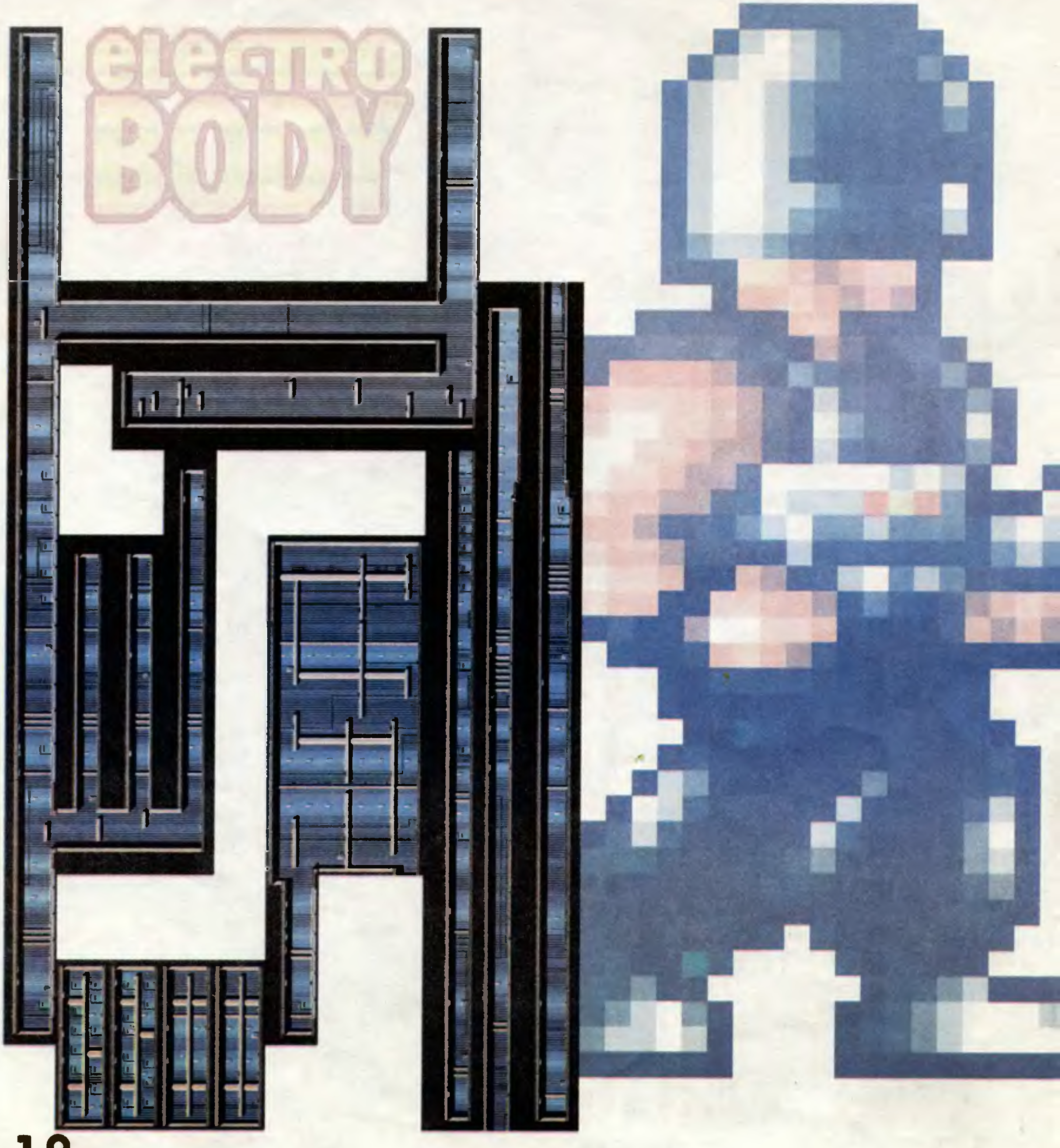




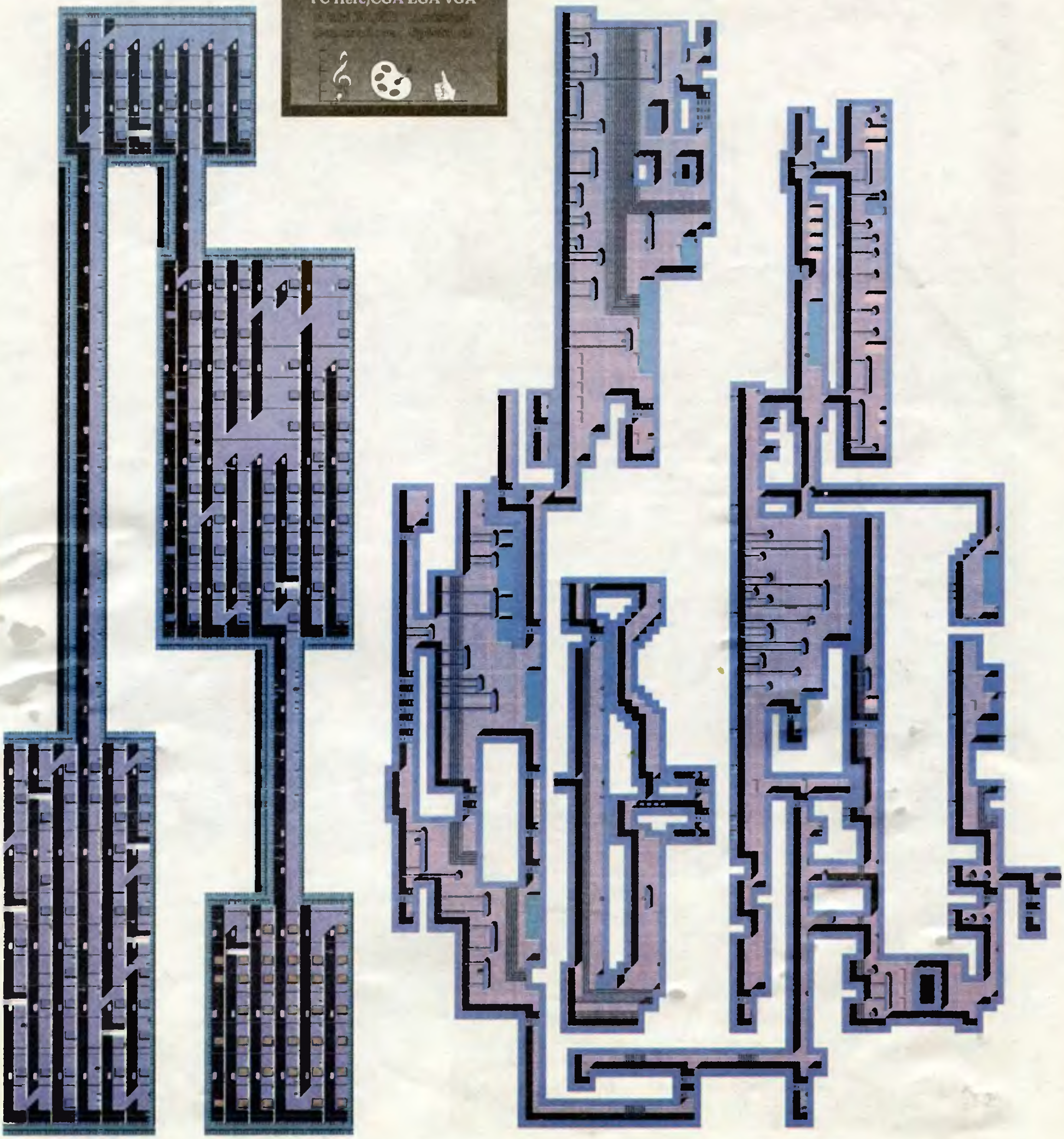
zdjęcia: C64




electro
BODY


ELECTRO
BODY

PC Herc/CGA EGA VGA



ELECTRO BODY

To co widzicie na poprzednich stronach, to mapa do gry Electro Body. Z powodu ograniczonej objętości czasopisma prezentujemy tylko cztery z ośmiu poziomów gry. Istnieje szansa wydrukowania mapy pozostałych, jeżeli oczywiście wykażecie tym zainteresowanie.

Głównym bohaterem jest facet w spodniach od piżamy, z giwerą o jakiej Schwarzenegger mógłby tylko pomarzyć. Jego zadanie (jaka by za nim nie stała legenda) sprowadza się do przejścia przez wszystkie poziomy opanowanej przez obcych bazy kosmicznej. Obcy przeszkadzają, miny wybuchają, działka same strzelają, a on wciąż do przodu, do przodu, do przodu...

Po rozpoczęciu gry stan stan naładowania lasera bojowego jest równy zero. Ponieważ laser jest jedyną bronią do dyspozycji, warto się zaopatrzyć w kilka baterii do "pukawki". Pamiętaj, że im większy uzyskasz stopień naładowania broni, tym skuteczniej rozłożysz wroga na atomy.

Poważnym ułatwieniem gry są regeneratory, w których zostawiasz swoją świadomość (technika czyni cuda). Dzięki nim nie zostajesz zabity "na śmierć". Z chwilą niepowodzenia, w regeneratorze odtwarzają się Twoje doczesne "zwłoki". Na każdym poziomie jest kilka regeneratorów, jeżeli znajdziesz się gdzieś dalej i stracisz życie, będziesz rozpoczynać od ostatniego, a nie od początku. Niestety, przejście koło regeneratora powoduje rozładowanie baterii w laserze. Regeneratory często można przeskoczyć nie tracąc energii, jednak wtedy w razie niepowodzenia trzeba zaczynać grę gdzieś wcześniej.

Oczywiście w tak nowoczesnej bazie nie może zabraknąć środków transportu. Ponieważ uznano, że windy są już niemodne, a ponadto często się psują, zastąpiono je teleportami. Niestety, jakiś wandal pozrywał tabliczki z informacjami na temat teleportów, często więc trzeba liczyć na szczęście, że zmaterializujesz się gdzieś w pobliżu. Na naszej mapce także nie daliśmy informacji: "gdzie i jak", z dwóch powodów. Po pierwsze: rysunek stałby się bardzo nieczytelny, a po drugie, chcemy, abyś sam ćwiczył pamięć i orientację (taka nieszkodliwa forma sadyzmu).

Na każdym poziomie (w Electro Body jest ich osiem, po około 100 komnat każdy) znajdują się elektroniczne moduły niezbędne do Twojego powrotu. Musisz zebrać przynajmniej trzy (zaczną migać na dole ekranu) i dopiero wtedy będziesz mógł przejść dalej. Aby to zrobić musisz odnaleźć główny teleport i użyć go.

Autorzy gry, panowie Pelc i Miąsik, postanowili zabezpieczyć się przed kradzieżą i wprowadzili zabezpieczenie. Gracz po skończeniu każdego poziomu musi teleportować się z miejsca oznaczonego literą, która znajduje się w określonym miejscu w oryginalnym opisie do gry. W przypadku, gdy posiadasz kradzioną kopię gry - "SORRY, NO BONUS, GAME OVER".

Warto podać co znajduje się w środku pudełka wersji licencjonowanej gry. A zatem znaleźliśmy tam sporą książeczkę w charakterze instrukcji obsługi, karty rejestracyjne, dyskietki dystrybucyjne, oraz kasetę magnetofonową zawierającą soundtrack gry (dla tych, którzy nie mają interfejsu muzycznego, a mają dość trzasku brzęczyka w komputerze). To co bardzo spodobało się nam w tej grze to praca programu ze wszystkimi kartami graficznymi od HERCULES po VGA oraz fantastyczne samplingi uzyskiwane na najtańszym i najprostszym interfejsie muzycznym - COVOX (schemat i sposób wykonania w Bajtku 2/92). Możliwe jest także podłączenie joysticka, co oszczędzi Twoją klawiaturę (uwaga - nie zawsze działa prawidłowo!). Sprzedawana jest także wersja gry zawierająca w komplecie interfejs muzyczny COVOX.

Polecamy Electro Body każdemu, kto lubi duże labirynty, z ładną grafiką i muzyką. Gra kosztuje ok. 150 tys zł (wersja bez COVOX-a), więc nie jest to zbyt wielka suma przy obecnych cenach. Na pewno warto ją wydać na najlepszą, jak dotąd, polską grę na PC-ta. My natomiast niecierpliwie czekamy na zapowiadane Electro Body 2.

PLis & Giant COMPANY



HARD NOVA

Zbliżali się do wyjścia z tunelu międzygalaktycznego. Nova odruchowo sprawdziła wskazania przyrządów, a następnie poinformowała załogę o wejściu do systemu Rouyn. Delikatnie szarpnęło Delphenusem i na monitorach ukazał się przepiękny widok kosmosu. Nova leniwie wyciągnęła rękę i przełączyła jeden z ekranów na obraz radaru. Ekran zamigotał, błysnął, a następnie rozświetlił się ogromną ilością różnokolorowych punktów. Większość z nich miała kolor niebieski, lecz spora część była czerwona - pociski!.

Nova powiedziała bardzo brzydki wyraz, zaczynający się na "k". Po chwili statkiem targnęło i zaświeciły się światła alarmowe. Jedyną szansą na ocalenie było natychmiastowe opuszczenie statku. Gdy wskakiwała do pojazdu ratunkowego słyszała krzyki swojej uwięzionej w różnych przedziałach załogi - niestety, nie była w stanie jej pomóc. Ze statku udało się uciec tylko Novie i jej nawigatorowi A'kri Janrowi. Ich śmierć na statku nikomu by nie pomogła...

Jeśli chcesz poznać dalsze losy Novy, to musisz zrobić tylko jedną rzecz - uruchomić grę "Hard Nova" i wcielić się w postać głównego bohatera. Żeby to zrobić musisz spełnić dwa warunki: znać w podstawowym stopniu język angielski i korzystać z monitora kolorowego, przy czym drugi warunek jest ważniejszy. Jeśli takowego monitora nie posiadasz to możesz napotkać trudności podczas gry - ot, na przykład, podczas używania radaru, na którym planeta nie będzie różniła się niczym od statku kosmicznego. Podobną niespodziankę napotkasz przy określaniu miejsca lądowania na planetach - po pierwsze nie widać czy są na niej jakieś osiedla "ludzkie", po drugie jeśli są, to bez dokładnego (w miarę) określenia miejsca zejścia z orbity, po prostu się do nich nie doleci. Szkoda tylko, że program nie współpracuje z monitorem SM124.

Główny bohater może być kobietą lub mężczyzną: Novą lub Starkiem. Oboje mają różne cechy i zdolności. W tym momencie widać większą rysę na produkcie firmy Electronic Arts: opcje odczytania umiejętności, zdolności i charakteru są dla początkujących trudne do rozgryzienia.

Po wybraniu głównego bohatera zostajemy przeniesieni do bazy kosmicznej na jakiejś planecie i po tej bazie możemy się dowolnie poruszać: przechodzić do innych pomieszczeń lub zmieniać poziomy bazy. Druga rysa. Grafika przedstawiająca bazę jest strasznie uproszczona, aż tandetna. Po bazie kręcą się różne typy i w pierwszym momencie nie wiadomo czy te postacie to jakieś duchy, czy żywe organizmy (nie piszę ludzie bo czasami można spotkać jakiegoś gada albo robota). Żeby porozmawiać z danym osobnikiem, trzeba wskazać go myszą i nacisnąć prawy klawisz (to nie wszystko, należy jeszcze w odpowiedni sposób poustawiać ikony w głównym menu). Po tych czynnościach rozmowa, nawet dla osób słabo znających angielski, jest czystą przyjemnością. Z lewej strony, u góry widać fizjonomię osoby, z którą rozmawiamy, a obok to co ona mówi. Pod nią jest pole wyboru pytań i odpowiedzi. Rozmowa jest logiczna, dowcipna, co więcej trzeba uważać, by rozmówcy nie obrazić.

Czasami zdarza się spotkać, piękną młodą dziewczynę (naprawdę ładną, mimo iż komputerową). Tu uwaga: nie staraj się jej za wszelką cenę włączyć do swojej drużyny. Najpierw, jeżeli siedzi przy stoliku w barze, poproś by położyła ręce na stole. Potem z nią rozmawiaj. Jeśli będzie chciała bez wahania przyłączyć się do Ciebie to raczej z niej zrezygnuj. Natomiast jeśli uda Ci się ją namówić do przyłączenia się do twojej grupy z dużym trudem to możesz być pewien, że znalazłeś oddanego i wiernego towarzysza podróży. Najprawdopodobniej będzie dobrym programistą.

W kontaktach z nieznajomymi (czytaj: przedstawicielami innych form życia) należy zachować szczególną ostrożność. Przeważnie obcy zachowują się obojętnie, lecz mogą być w stosunku do podróżników nastawieni nieprzyjaźnie (żeby nie powiedzieć wrogo). W takich przypadkach musisz mieć oczy szeroko otwarte i broń w ręku - w najlepszym przypadku to pozwala uspokoić "narwańców". Jeśli podczas wędrówek napotkasz jakieś roboty, sprawdź czy chcą Cię zatrzymać. Jeśli tak, to masz dwie drogi rozwoju sytuacji: jeśli robot jest jeden, to go po prostu "załatw", jeśli jest





zdjęcia ST

ich więcej strzelanina może się źle skończyć. Pamiętaj, jeśli robot nic do Ciebie "nie ma" to zostaw go w spokoju.

Po wyjściu z bazy kosmicznej (na dowolnej planecie) czeka Cię przyjemność podróżowania promem orbitalnym. Posiada on własne silniki, pozwalające na podróżowanie po planecie albo na dotarcie do macierzystego statku kosmicznego, zacumowanego na orbicie przy stacji orbitalnej. Na stacji można wyremontować statek, kupić paliwo, broń, można również to samo sprzedać. Z zakupem paliwa może być kłopot, podobnie jak z bronią i amunicją. Należy coś kupić, coś sprzedać, kogoś napaść... W tym momencie bardzo się przydają doświadczenia z "Pirates".

Prom orbitalny może lecieć z trzema prędkościami i w każdym dowolnym kierunku, do czasu kiedy skończy się paliwo. Dlatego trzeba stale kontrolować ilość paliwa podczas lotu i pamiętać, że im wyższa prędkość tym prędzej się je zużywa. Należy także kontrolować trasę lotu, bo po chwili nieuwagi twój prom może (ale nie musi) odbić się od jakiejś góry. Można się wprawdzie wzbić na wysokość najwyższych gór, jednak trzeba za to zapłacić zwiększonym zużyciem paliwa. Gdy znudzi Ci się podróżowanie po planecie, naciskamy klawisz "Esc" i po chwili - fiuu... ("Wsadź dyskietkę "*****" do napędu A") i znajdujesz się na orbicie, w własnym statku kosmicznym J-21c Delphenus.

Pierwsze wrażenie (jak już jesteś w jego sterowni) to taka liczba przeróżnych opcji, że trzeba wziąć do ręki oryginalną instrukcję gry. Bez niej odkryjesz tylko jak poruszyć Delphenusa z miejsca, przelecieć na inną planetę lub do innego układu słonecznego, wystrzelić dwie rakiety (więcej się nie da) i to chyba wszystko. To samo dotyczy i innych fragmentów gry - zwykle bez instrukcji ani rusz.

"Hard Nova" jest grą bardzo rozbudowaną i oferuje użytkownikowi wiele różnych opcji i scenariuszy postępowania. Autor opisu dość długo "katował" program i komputer, a do tej pory nie znalazł skutecznego schematu postępowania w grze. Czasami długo trzeba żyć, ledwo wiążąc koniec z końcem, a czasami spada na gracza wielka fortuna bo odezwała się w nim natura hazardzisty i zagrał w ruletkę ZERO-G.

Osoby lubiące gry typu "Pirates", "Secret of the Monkey Island", szybko polubią Hard Novą. Również miłośnicy joysticka nie powinni być znudzeni produktem Electronic Arts - momentami trzeba szybko machać myszką i podejmować błyskawiczne decyzje, a boje w przestrzeni kosmicznej niczym nie ustępują filmom Lucasa.

MISCHER



Nie tak dawno temu prasa komputerowa zachłystywała się doniesieniami na temat programu symulacyjnego firmy Mircroprose o nazwie F-19 STEALTH FIGHTER. Dziś bestseller ten został jakby przyćmiony przez F-117 - nowy program lecz mający bardzo wiele cech wspólnych z F-19.

Swój opis rozpocznę od stwierdzenia, że F-19 STEALTH FIGHTER jest ojcem nie tylko F-117 lecz również F-15 II. Czytelnicy, którzy mieli kiedyś do czynienia z F-19 nie będą mieli najmniejszych kłopotów z uruchomieniem F-117, a to dzięki temu, że "gałkologia" jest w zasadzie identyczna. Co do podobieństw z F-15, to wystarczy porównać grafikę, żeby zorientować się, iż program ten jest oparty na F-19. Tak więc graficznie F-117 jest na pewno podobny do swych poprzedników, grafika jest jednak chyba lepiej dobrana i wyraźnie stonowana. Należy to zaliczyć na plus programu.

Po efektownym (na szybkich komputerach) intro na ekranie pojawia się znajoma plansza - hasło. Błędna identyfikacja samolotu pozwala nam co prawda rozpocząć grę, lecz od początku. Dodatkowo nie będziesz mógł sobie wybrać teatru działań wojennych ani zmienić misji, co jest możliwe po poprawnej identyfikacji sylwetki samolotu. Jeśli odpowiedziałeś źle - czeka Cię pustynna Libia. Aby zmienić misję (co jest możliwe wyłącznie po poprawnej identyfikacji) wejdź do pokoju oznaczonego jako CO, wybierz na mapie odpowiadający Ci region, przesuń kursor na napis TRANSFER APPROVED BY..... i wciśnij ENTER.

Tu daje się zauważyć pierwsza różnica - teatrów działań jest znacznie więcej (F-19 miał ich cztery). Oprócz Libii, Europy Centralnej, North Cape i Bliskiego Wschodu masz okazję wykazać się jako pilot w Zatoce Perskiej, nad Kubą, w Wietnamie, Korei oraz w trakcie operacji "Pustynna Burza". Jeśli masz ochotę możesz również polatać na pograniczu Syrii i Libanu gdzie o przygodę nietrudno. Loty w niektórych rejonach autorzy przenieśli w niedaleką przyszłość - np. akcje nad Kubą przeprowadzasz w roku 1995, choć nie ma to większego znaczenia dla samej gry (a przynajmniej ja takiego związku nie stwierdziłem).

Sam charakter misji w zasadzie nie zmienił się, może z jednym wyjątkiem - czasem dolotu. O ile w F-19 dolot do celu zajmował co najwyżej kilka minut, to w F-117 trwa to znacznie dłużej i wygląda realniej. Jest to czasami nieco męczące i warto sobie taką podróż skrócić poprzez przyspieszenie upływu czasu. Aby jednak nie nudziło Ci się za bardzo od czasu do czasu możesz natknąć się zupełnie niespodziewanie na statek patrolowy nieprzyjaciela, tankowiec, czy platformę wiertniczą. Programiści uwzględnili w tym programie niedostatki wywiadowczych środków technicznych i często napotkany obiekt przeciwnika otworzy do Ciebie gwałtowny ogień zanim zdążysz się obejrzeć. Spotkanie takie wcale niekoniecznie musi należeć do udanych.

Pamiętaj również, że nie wszystkie napotkane obiekty są wrogie - np. podczas dolotu do Libii będziesz często mijał lotniskowce amerykańskie. Ich zbombardowanie zdecydowanie obniży Twój wynik końcowy, może się również zdarzyć i tak, że nie będziesz miał po wykonaniu misji na czym wylądować.

W F-117 daleko trudniej jest wykonać zlecone zadanie, nawet gdy korzystasz z opcji TRAINING (ALT-T). Rozwiązuje Ci to jedynie problemy z paliwem i uzbrojeniem; bardzo często natomiast należy w określone miejsce (okolicę) dotrzeć w ściśle określonej porze. Jeśli się spóźnisz lub przybędziesz za wcześnie celu nie uświadczysz (tak bardzo często zdarza się w misjach w których masz za zadanie wyeliminować powietrzne stanowisko dowodzenia). Czasami lepiej jest zacząć od unicestwienia celu zapasowego (SECONDARY TARGET). Przy okazji: oszczędzaj amunicję, gdyż celów jest bardzo wiele a pokus na odpalenie rakiety jeszcze więcej. Przyjmij jako zasadę, że cele jakie nawiną Ci się na trasie lotu należy niszczyć dopiero w drodze powrotnej - zdarzyło mi się kilka razy nie wykonać misji ze względu na spóźnienie oraz brak rakiet, które w ferworze walki zużyłem na jakiś nieistotny cel.

Aby wzmocnić emocje grającego Microprose postanowiła rozmieścić na nieprzyjacielskim terenie szereg celów nie oznaczonych na żadnej mapie. Oprócz dobrze nam znanych z F-19 radarów sterujących wyrzutniami pocisków SAM, budynków dowodzenia czy składów paliwa będziesz miał do dyspozycji platformy wiertnicze, składy amunicji, pola naftowe, schrony, wyrzutnie SCUD i SAM i wiele innych. W tym zakresie widać również wpływ operacji "Pustynna Burza" - gdy atakujesz cele położone w Iraku masz możliwość zbombardowania pałacu w Bagdadzie, elektrowni atomowej, fabryk zajmujących się wytwarzaniem broni biologicznych i chemicznych itp. Zdecydowanie zwiększyła się różnorodność celów co ma na pewno wpływ na atrakcyjność gry.

Dodatkowym walorem o którym już wspominałem jest możliwość zmiany misji jeśli proponowana przez komputer wyda Ci się zbyt nudna. Takiej możliwości nie było w wersji F-19 dla "pecetów" (wprowadzono ją dopiero w wersji dla Amigi). Również sugestie na tema uzbrojenia, jakie warto ze sobą zabrać są rozszerzone w omawianymn programie (wybierz opcję MISSION BRIEF co pozwoli Ci ustalić jakie pociski będą najbardziej efektywne). Nie od rzeczy będzie również skontrolowanie zapasu paliwa jaki został obliczony przez komputer - być może warto będzie zabrać ze sobą zbiorniki dodatkowe.



zdjęcia: PC

Skuteczność uzbrojenia uległa zmianie. W F-15 za pomocą pocisku Maverick można było zniszczyć praktycznie każdy cel naziemny; było to usprawiedliwione faktem, iż F-15 II żadnej innej broni powietrze-ziemia nie miał. W F-19 taki atak był w większości wypadków nieskuteczny, w F-117 jest dokładnie tak samo. Zmienił się jednak na wyższy (jest to moje subiektywne wrażenie) stopień trudności ataku za pomocą bomb typu DURANDAL (służących do niszczenia dróg startowych). Podobne wrażenie odniosłem w stosunku do efektywności trafień - w F-117 trafić jest chyba nieco trudniej. Co prawda w F-19 zdarzały się również "niewypały", tu jednak jest to sygnalizowane za pomocą odpowiedniego komunikatu na ekranie. Do wrażeń negatywnych zaliczam fakt, że chybione rakiety ulatują w siną dal przez bardzo długi okres czasu a ich ramki pojawiają się na wyświetlaczu HUD nawet i 10 minut po wystrzeleniu (choć sam pocisk dawno wyszedł już poza zasięg radaru pokładowego).

Aby życie pilota komputerowgo uczynić trudniejszym firma Microprose wprowadziła szereg innych innowacji. Od czasu do czasu, (teatr działań wojennych na Kubie) masz okazję zetknąć się z samolotami transportowymi C-5A "Galaxy" wykonującymi nocne loty ćwiczebne. Twój IFF jednak milczy nie informując Cię, czy są to maszyny "sojusznicze" czy też "nieprzyjacielskie". Efekt takiego spotkania jest zwykle opłakany dla transportowców, lecz ich nieopatrzne zestrzelenie będzie Cię kosztowało sporo punktów. Co ciekawsze, uparte Galaxy startują bez przerwy, natychmiast po zestrzeleniu poprzedniej pary. Kamikaze?

Podczas ataków bombowych ściśle przestrzegaj wskazówek dotyczących stosowanego uzbrojenia. Pamiętaj zwłaszcza o zachowaniu odpowiedniej wysokości minimalnej z której można zrzucać dany typ bomb - niezachowanie tej wysokości kończy się zwykle poważnym uszkodzeniem samolotu. Jako jedno z najbardziej nieprzyjemnych odczułem uszkodzenie sterów - lot w którym maszyna usiłuje non-stop wykonywac beczkę jest mało przyjemny, podobnie będziesz się czuł po utracie całej lub części elektroniki. W wypadku strącenia bądź problemów z paliwem postaraj się przed katapultowaniem wyrzucić jedną lub kilka flar - zwiększy to (zwłaszcza nad morzem) Twoje szanse na zlokalizowanie Cię przez śmigłowce ratownicze.

Aby "przeżyć" sugeruję Ci wykonanie kilku misji treningowych w których zaraz po starcie powinie-











neś wcisnąć klawisze ALT-T. Dzięki temu Twój samolot jest "nieśmiertelny" i zaopatrzony w niewyczerpane zasoby amunicji (pamiętaj tylko, że w trakcie lotu nie możesz już zmienić typu zabranego uzbrojenia, warto więc dobrze zastanowić się nad tym PRZED startem). Początkującym polecam zabranie do czterech komór następujących rodzajów pocisków: Maverick, AMRAAM, DURANDAL, Harpoon lub Rockeye II oraz ustawienie lotu na lot ćwiczebny (TRAINING). Dzięki temu będziesz mógł bez przeszkód poćwiczyć kilka technik bombardowania. W wypadku ataku samolotów przeciwnika skorzystaj z zadziwiająco efektywnego nawet na dalekich dystansach działka pokładowego. Zestrzelenie nieprzyjacielskiego samolotu jest starannie dopracowane graficznie i dźwiękowo - słyszysz szereg eksplozji, pojawia się kula ognia opadająca do ziemi, czasem widać spadochron i katapultowanego pilota. Aby ograniczyć liczbę nieprzyjacielskich maszyn w powietrzu bombarduj jak najwięcej lotnisk (bomby typu DURANDAL) choć przedtem zalecam co najmniej godzinny trening posługiwania się tym typem uzbrojenia. Gdy w trakcie lotu wykorzystasz już wszystkie pociski danego typu wciśnij po prostu ALT-R.

Aby ułatwić życie początkującym wprowadzono kilka drobniejszych innowacji. Kolor w którym wyświetlane są napisy na HUD można zmieniać, możliwe jest również zastąpienie (dla wygody grającego) analogowych wskazań kursu, prędkości i wysokości - cyfrowymi. Dopracowano również grafikę obrazującą różne "widoki" z samolotu (z boku, z tyłu, z pozycji nieprzyjaciela) i samej maszyny. Pod tym względem F-117 dystansuje swego poprzednika.

Program oferuje dwie opcje: MICROPROSE F-117 i LOCKHEED F-117, które jak łatwo zgadnąć różnią się głównie stopniem skomplikowania symulacji i pilotażu. Na wstępnych poziomach różnice te są w zasadzie prawie niedostrzegalne.

Ogólnie rzecz biorąc F-117 ujął mnie nie tyle samym tematem ile oprawą graficzną. Misje są dość podobne (a w każdym razie niewiele różnią się od misji znanych mi z F-19), zasada posługiwania się symulatorem jest właściwie taka sama. Do nowości można zaliczyć zwiększoną liczbę teatrów działań wojennych, nieco inne cele i nieco ładniejszą grafikę, może ulepszony dźwięk. Na tym jednak różnice się kończą - cała reszta to lekko przerobiony F-19 STEALTH FIGHTER w nowym, i na pewno nienajgorszym wydaniu. Sprawy związane z rzeczywistą symulacją lotu pomijam, gdyż obydwu programom nieco brakuje do symulacji dostępnej w takich programach jak MIG-29M czy FALCON V3. 0. Czy jednak każdy musi od razu zostać pilotem?

SIDEWINDER



Mea (?) culpa, mea (?) maxima...

Zubolewaniem muszę stwierdzić, że, mimo szczerych chęci, już od ponad miesiąca bezskutecznie dopytuję się o kolejny numer (tzn. 10-ty). Chodzę i nękam swoim rozpaczliwym jękiem wszystkich okolicznych kioskarzy. Teraz już nawet nie muszę pytać - odpowiadają natychmiast - NIE.

Wojciech Popowicz,
Wrocław-Fabryczna

Jest już 2 dzień miesiąca czerwca, a TS10 jak nie było, tak nie ma. Co się stało? Pociąg z literkami do gazety się wam wykoleił czy co? Jeżeli jutro nie będzie TS10 w kioskach, poinformuję was o tym, OK?

Koń'92,
Przemyśl

Oj, spóźnił się, spóźnił ten TS10. Pojawił się w kioskach na przełomie czerwca i lipca, a w takim Lidzbarku Welskim dopiero koło 10 lipca (sam sprawdzałem). Wszystkim, którzy pisali pytając o przyczyny, proponuję przeczytanie TS10 od deski do deski (a właściwie od okładki do spisu treści). Mamy w planach utrzymanie dwumiesięczności TS i wydawanie go narazie na przełomie każdego miesiąca parzystego z nieparzystym. Co będzie dalej - zobaczymy.

Naczelny

Bassowaty Koniu - CA2001 w zęby i kołe? Taka dobra stacja i na sprzedaż w KSZ? A co do reszty (ty już sam wiesz czego) to czytaj dalej!

Kopalny

K...!!! Wy..!!! Co, do... z moimi dwoma joystick-ami? Ja jestem kochani, cierpliwy, ale myślę, że dobre wychowanie może się człowiekowi skończyć, gdy czeka na coś cztery miesiące. Żądam, żeby ta sprawa została poruszona na łamach najnowszego TS.

Deathlike Kuba

Z tego, że ktoś żąda poruszenia sprawy na naszych łamach nie wynika, że sprawa będzie poruszona, ale tutaj sprawa jest poważna. Ze względu na brak adresów (które zginęły w ramach kataklizmów, których areną była redakcja) nie jesteśmy w stanie rozesłać obiecanych nagród. WSZYSTKICH, którzy czekają, prosimy o kontakt, postaramy się jak najszybciej wywiązać ze starych zobowiązań.

Naczelny

Pisać chciałem w sprawie TS10. Chłopaki - pokpiliście sprawę! Przy niektórych grach brakuje metki, przy zdjęciach brakuje nazwy komputera, z którego były zrobione, a przy opisie Utopii znalazło się zdjęcie zamieszczone wcześniej przy grze Mega-lo-mania. To nie koniec. W TS9 ktoś obiecywał opisy gier F-117 i GunShip 2000 oraz sposoby jak latać i przechodzić przez ściany w Prince of Persia. Poza tym rozumiem, że z redakcji odszedł Herr Kissel. Od razu dał się zauważyć brak opisu technicznego samolotów [...]

Prawie zapomniałem. Co za eskimoski ciemniak w betonowych skarpetkach i czapeczce z pomponem tak schrzanił zdjęcia w Wing Commander II? [...]

To proszę przekazać komuś z red. TS, najlepiej naczelnemu, bo inni mogą mi przesłać bombę po przeczytaniu zawartości.

Ja-Michał zwany Leninkiem,
Gdynia

Kopalny przygotował kilka listów z petardami, jednak Naczelny w ramach lotnej kontroli (przyjechał w tym celu z urlopu do Warszawy na dwa dni) przejął je przed wysłaniem i przekazał znajomemu (były pracownik BOR-u) celem rozbrojenia. Kopalny kosi trawnik a Naczelny mówi coś o sięgnięciu do teczki. Śledztwo trwa.

Co do zawartości TS10 - jest tam kilka kukuł takich, że przez dwa tygodnie po wydrukowaniu numeru wszyscy pracowali w domach, żeby tylko nie spotkać szefa. Sam (BACZNOŚĆ) Naczelny (SPOCZNIJ) nie golił się przez dwa tygodnie, żeby nie musieć patrzeć w lustro. Nie ma co się oszukiwać - stary TS do swojej formy i kształtu dochodził przez dwa lata. Nie chcemy i nie możemy dokładnie skopiować tego co w nim było, toteż musimy przygotować kilka numerów, zanim wykrystalizuje się nowa formuła pisma.

Co do obietnic z TS9 - mógłbym napisać "kto obiecał, niech się tłumaczy", jednak byłoby to podcinanie gałęzi, na której siedzę. Prince był w TS10 po raz drugi, symulatory będą w następnych numerach (F117 w TS11). Jeżeli zarzuty do WC2 dotyczą kolorów - to faktycznie wyszły one źle, jednak i tak są o całe niebo lepsze niż gdyby zajmował się nimi fotograf. Problem z kolorami dotyczy całego numeru - walczymy właśnie w tej chwili z nową technologią przygotowywania pisma.

Listów z uwagami krytycznymi przyszło sporo, mało który nadwał się do cytowania. Wszystkim serdecznie dziękujemy, a tym którzy się Bassowato zapędzili, po chrześcijańsku wybaczamy.

Brat Marcin

Poczta

Chciałem wysłać SOS i High Score, ale paniusia z okienka na poczcie powiedziała, że są to druki niestandardowe i muszę dopłacić do każdego po 1000 zł, ponieważ wy powinniście, a nie dopłacacie. Odpowiedzcie jak to jest. Bo jeśli to prawda, to dlaczego robicie z ludzi balona!

Sławek,
Gdynia

*Nasza opinia na temat Dyrekcji Poczt i Telegrafu pokrywa się z opinią Gen. Bema na temat ministra Komunikacji i Dyrekcji PKP. Niewykluczone, że panienka w okienku ma rację i istnieje jakiś debilny przepis mówiący, że wszystko co się wysyła pocztą musi mieć conajmniej 135,37*95,43 milimetra. Jeżeli tak, nasze kupony rzeczywiście się nie łapią. Przychodzi ich jednak do redakcji setki bez żadnego problemu, jeżeli więc paniusia odmówi Wam przyjęcia kuponu, wrzućcie go do skrzynki, albo idźcie na inną pocztę. Pocztowcy (jak i wiele innych nacji w Polsce) ciągle jeszcze nie rozumieją, że żyją z pieniędzy wydawanych na znaczki i telefony i starają się wszystkim maksymalnie obrzydzić korzystanie ze swoich usług.*

Brat Marcin

Hardware

Czy warto kupić SAMA COUPE, czy jest lepszy od COMMODORE 64, czy wykorzystuje programy dla Amigi, co to jest CPM.

Paweł?,
Tychy

Nie, nie (a może tak), nie, system operacyjny sprzed kilkunastu lat. Teraz nieco dokładniej. SAM COUPE to próba reanimacji komputerów ośmiobitowych w świecie opanowywanym przez szesnastobitowce. Próba nieudana, bo ludzie zamieniają 8 na 16 nie z nudów, a dlatego, że te drugie są lepsze. Jeżeli więc już coś kupować, to któregoś z szesnastobitowców, a nie SAMA. Porównanie dwóch komputerów zbliżonej klasy jest zawsze niezwykle trudne. C64 jest znacznie popularniejszy i to przemawia na jego korzyść. Żaden program pisany na Amigę nie będzie działał na SAMIE, tak samo jak nie działałby na Amstradzie czy Spectrum. CPM to system operacyjny z czasów ośmiobitowców, obecnie już nie rozwijany i praktycznie nie używany.

Brat Marcin

Jestem King Bruce Lee, Atari Mistrz!

[...] napisaliście, że dlatego opisujecie tak mało gier na ATARI, bo ATARI poza polskim rynkiem nie istnieje, giełda na ATARI topnieje a nowości nie powstają. Jest to bzdura [...]

The Bill,
Rumia

Listów na ten temat przyszło kilka, początkowo mieliśmy na nie nie odpowiadać, jednak przy którymś kolejnym miarka się przebrała. Wszystko zaczęło się od tekstu "Raport z oblężonego miasta". Waldek w tym artykule miał sto procent racji. XE/XL jest komputerem nie mającym przed sobą w tej chwili żadnej przyszłości, a i jego teraźniejszość nie wygląda zbyt różowo. Owszem, powstają nowe programy na małe Atari. W ciągu zeszłego roku było ich mniej więcej tyle, ile pojawia się nowości na szesnastobitowce w ciągu tygodnia. Za rok lub dwa (maksimum trzy) ten najlepszy na świecie komputer stanie się historią również w Polsce. Nie znaczy to, że wypinamy się na ten sprzęt - będziemy starali się dopasować proporcje gier na różne komputery do liczby czytelników dysponujących

LISTY

danym sprzętem (a z wstępnych wyników ankiety Bezkarność Gwarantowana 2 wynika, że C64 jest znacznie więcej niż małego Atari), w tym numerze są polskie programy, były w poprzednim, będą i w następnych.

Brat Marcin

Książe znów - a mieliśmy nie wracać...

Chciałem podziękować za mapę do Prince of Persia - dzięki niej doszedłem do końca i uratowałem księżniczkę. List w moim imieniu pisze mamą, gdyż mam sześć lat i chodzę do zerówki.

Michał Brzostowski,
Kamie

No, no, no. Siedmioletni syn znajomych (z twarzy podobny do mnie, ehle, ehle) załamuje się na trzecim poziomie. Lepiej nie myśleć, w co Michał będzie grał, gdy dorośnie. Żadnej przed nim księżniczki nie uchronią, żeby jej nie wiem jaki wezyr pilnował!

Kopalny

Kryptoreklama

Właściwie, to z pewną taką... niepewnością podszedłem do tego symulatora i z niedowierzaniem, bo niby dlaczego ma być lepszy? Mimo to, to dobrze, że Tracon pojawił się na rynku. Teraz już wiem - to mój symulator.

Voyteck DeJaccobbs,
Poznań

Tracon (ze skrzydełkami, dwusilnikowy) będzie naszym nowym przyjacielem? Poczekam na opinię Sidewindera, może ja się z nim też zaprzyjaźnię? Póki co, lecę lotem koszącym nad trawnikiem!

Kopalny

Powiedzcie (BACZNOŚĆ) Naczelnemu (SPOCZNIJ), by przed (BACZNOŚĆ) Swoją (REZYDENCJĄ) położył piękny, francuski, zielony, sztuczny trawnik! Zapytajcie (nie wstawać) Kopalnego, w której piwnicy można być uświadamianym przez starszą koleżankę (nie kolegę!).

były pirat Radosław Grzemowski

Kochany - ta trawa - gdzie to można dostać?! Co do uświadamiania - nie jest ważny wybór miejsca, ważny jest wybór koleżanki. Studia anatomiczne nad płcią przeciwną rozpocząłem w wieku lat sześciu pod schodami, bo piwnica była zamknięta.

Kopalny

Od pirata do sklepu

W ostatnim TS umieściliście opis gry Lord of the Rings. Miałem zamiar ją kupić, jednak w sprzedaży pozbawiona była opisu, który, jak wynika z Waszych rad, jest konieczny. Padła tu nazwa firmy IPS, która jakoby udostępnia opis w języku polskim. Bardzo proszę o pomoc w jego nabyciu, czy to przez wskazanie adresu tej firmy czy w inny sposób.

Tomasz Palka,
Tychy

IPS, który jakoby (?) udostępnia opis po polsku, jest autoryzowanym dealerem kilku zachodnich firm. Co to znaczy po polsku? To znaczy, że IPS handluje tymi grami w sposób całkowicie legalny, kupując je od producenta i pakując na miejscu w Polsce w pudełka razem z polską (jakoby) instrukcją. Nie jest to byle pirat na giełdzie, twierdzący, że sprzedaje legalnie, bo narazie nie ma takiego paragrafu, z którego można by go było skazać. Co do adresu - radzę najpierw dobrze przejrzeć Top Secret, potem zadawać pytania.

Brat Marcin

Uwaga: płeć słabsza, za to piękniejsza.

Mam 17 lat. Zauważyłam, że bardzo mało dziewczyn interesuje się grami albo nie chcą się one ujawnić. Postanawiam przełamać złą passę. Pozdrowienia dla całego Top Secret.

Anna Wójcik
Morąg

Ciekawe, jakoś w tym roku wielu było chętnych do wyjazdu do Morąga. Naczelnego nie puściła żona, mnie nie puścił Naczelny a Brat Marcin tylko szepnął "apage satanas". Wakacje się skończyły, czasu i urlopu już nie ma, ale niech no się trafi jakiś dłuższy weekend - jadę. Brunetki, blondynki, ja wszystkie was dziewczynki, paraaararaaaaaaa!

Kopalny

Trawnik

Po piąte: dlaczego czepiliście się tego trawnika? Czy (powstań) Naczelny (spocznij) ma rzeczywiście taki duży trawnik?

Rafał Bagiński,
Kamienna Góra

Sprawa nie ma nic wspólnego z rozmiarami. Według anglików najlepszym (i najprostszym) sposobem na ładną trawę jest strzyc ją dwa razy w tygodniu. Przez trzysta lat. Naczelny obliczył (po pożyczeniu od żony kalkulatora), że jeśli strzyc dwa razy dziennie, to niezbędna liczba koszeń zostanie osiągnięta już po niespełna 43 latach. Ten wynik daje Naczelnemu szanse pokazania sąsiadowi jeszcze za życia ich obu, jak wyglądać powinien porządny trawnik. Kosić każdy, nawet najmniejszy, trawnik dwa razy dziennie, to zajęcie bardzo uciążliwe, stosowane u nas zamiast kar cielesnych na które zepsół nie wyraził zgody. Najgorzej na tym wychodzi Kopalny, który po pierwsze ma pecha i bez przerwy podpada, po drugie i tak mieszka najbliżej szefa.

Brat Marcin

Koncik zrozpatrzonych serc

Co wy robicie z tym Top Secretem?! On się przecież kurczy!! Nie dajecie mu jeść czy co! Jak tak dalej pójdzie to za rok do przeczytania jego będzie potrzebny mikroskop!!!!

Zrozpatrzony Francik

Szanowny Kolego Z. Francik! Jeżeli już masz pretensje do naszego pisma i piszesz listy krytyczne na jego temat, to najpierw się dobrze zastanów czy masz rację, a potem pisz. Numer dziewiąty był od ósmego mniejszy - to się zgadza, jednak już dziesiąty był większy od ósmego. Jeżeli zaczniemy Top Secret sprzedawać na mikrofilmach, jako materiał ściśle tajny, na pewno do każdego egzemplarza będziemy dodawać lupę.

Prof. Dżemik

U nas (w St. Woli) jeżeli ma się pojawić TS to wszyscy komputerowcy szukają go po kijoskach, a jak go znajdą to w jeden dzień wszystko wykupią i normalny człowiek nie ma szans dostania TS.

S. P.

Widzę dwie możliwości. Pierwsza - zostać komputerowcem i wykupować TS w jeden dzień razem z innymi, druga - zaprenumerować pismo. Przy okazji proszę naszych czytelników ze Stalowej Woli o pomoc - czym się różni "kijosk" od kiosku? Czy "kijosk" to jakaś nowa forma organizacyjna sprzedaży czasopism? Jeżeli tak, dajcie znać - mamy od czasu do czasu kłopoty z kolportażem, może sieć "kijosków" byłaby skuteczniejsza.

Prof. Dżemik

Już kiedyś o tym była mowa, tym razem więc tylko krótka powtórka: jeżeli piszecie do nas list, piszcie w lewym górnym rogu koperty co jest w środku (High Score, LP, Opis - tytuł, Mapa - tytuł, Tips itd.) Zanim o cokolwiek zapytacie (zwłaszcza o stare numery i prenumeratę) - przeczytajcie dokładnie Top Secret, znajdziecie w nim odpowiedzi na większość pytań. Czytamy wszystkie listy, ale odpowiadamy tylko na nieliczne. Nadesłane w kopertach pieniądze przeznaczamy na różne rzeczy - piwo i orzeszki (Naczelny), małolaty (Kopalny), różańce (Brat Marcin), w zależności od tego, do kogo trafią. Nie wysyłamy gier, map, komputerów, tipsów, programów, sekretarek, żon, piratów, gratulacji, listingów, POKów ani innego chłamu. Telefonicznie można złapać tylko Naczelnego, który jednak nie udziela odpowiedzi na pytania "jak przejść, jak zabić, jak naskoczyć?" Być może to się zmieni.

Zepsół

TIPS & TRICKS

688
PC

Przed torpedami bardzo często udaje się uciec dając całą naprzód i równocześnie skręcając maksymalnie w lewo lub prawo. Torpedy nie są w stanie wykonać tak ostrego skrętu z tak dużą szybkością.

Marek C.

Action Fighter
Amiga

Nieśmiertelność i nieskończoną energię uzyskuje się wpisując ZBACKDOOR w tabeli najlepszych wyników.

Zero

Alley Cat
IBM

W czasie gry naciśnięcie w dowolnym momencie ctrl-9 powoduje uzupełnienie liczby żyć do 9.

Michał & Paweł

Arkanoid II
Amiga

Naciśnij Capslock i napisz DALEY88 - nieskończona liczba żyć. Można też wpisać PETEJOHNSONWANTSCHEAT na ekranie tytułowym, żeby móc przechodzić do następnych poziomów naciskając S.

Zero

Batman the Movie
Amiga

Napisz na ekranie tytułowym JAMMMM. Naciśnij fire i F10 będzie cię przerzucało na następny poziom.

Zero

Battle Ships
Amiga

Dwukrotne naciśnięcie F5 w czasie prezentacji strzałów powoduje pokazanie tylko celnych uderzeń (zaoszczędza czas). Ponadto naciśnięcie F5 w czasie gdy komputer strzela w nasze statki unieważnia jego ruch.

Arkadiusz Radzikowski

Bio-Challenge
Amiga

Spauzuj grę przez esc. G przeniesie cię na następny poziom.

Zero

Blues Brothers
Amiga

Podczas wybierania postaci napisz HOULQ i numer poziomu od którego chcesz zacząć.

Zero

Bombuzal
C64

Kody (wpisywanie po naciśnięciu klawisza C=: **BOMB (001), RACE (008), RATT (016), LISA (024), DAVE (032), IRON (040), LEAD (048), WEED (056), RING (064), GIRL (072), GOLD (080), OPAL (088), SONG (096), FIRE (104), LAMP (112), TREE (120), SINK (128).**

Klaudiusz Kunicki

F-29 Retaliator
Amiga

Wpisz się jako CIARAN, żeby uzyskać nieskończenie wiele broni.

Zero

F-29 Retaliator
IBM

Jeżeli nie wiesz, co jest celem misji, spokojnie polataj nad obszarem przeciwnika. Tylko cel ostrzela Cię rakietami ziemia-powietrze.

Gen. Bem

Fantasy World Dizzy
Amiga

Nieśmiertelność można uzyskać wpisując do Hgh Score słowa IMMORTAL.

Yeti & Yetas

Fighter Pilot
Atari XL/XE

Gdy skończy się paliwo wciśnij i trzymaj A (dopalacz). Będziesz mógł lecieć mimo pustych zbiorników.

Michał Knapik

Final Blow
Amiga

Nieskończoną siłę można uzyskaćnaciskając sześćrazy F100 po spauzowaniu gry.

Yeti & Yetas

Freddy Hardest II
Amstrad

Kod: 897653

Kuba Gajewski

Game Over II
Amstrad

Kod: 10218

Kuba Gajewski

Hans Kloss
Atari XL/XE

Wpisanie **HEAVY METAL** na stronie tytułowej daje nieskończoną ilość jedzenia i picia.

Robbocop

Harley Davidson
Amiga

Najlepiej jechać po białej linii, oddzielającej trawę od jezdni. Nie ma tam żadnych kamieni ani kałuż. Co szósty samochód jadący z przeciwka to samochód policyjny.

MAX M.J.

Hudson Hawk
Amiga

Na tytułowym screenie wpisać SCIENCEFICTION. Od tego momentu jesteśmy nieśmiertelni, a klawisz Delete przenosi do następnych etapów.

Yeti & Yetas

Last Ninja 3
Amiga

Kody: **SUSS, IMED, URTI, BASD, NOUS, REOO.**

Radosław Koncelał

Leander
Amiga

Po wpisaniu kodu do etapu wpisać **LTUS** - daje to nieśmiertelność i możliwość zmiany broni klawiszami **F1..F5**

Yeti & Yetas

Master Head
Atari XL/XE

Na stronie tytułowej napisz **SILESIA (16)** lub **SCORPIO (31)**.

Robbocop

Mission Shark
Atari XL/XE

Po wpisaniu na planszy tytułowej hasła **J. Pelc** otrzymujemy nieskończoną ilość energii.

Krzysztof Przybyszewski

TRICKS

Monkey Island II
PC

Na pytanie "Ile to jest?" w klubie graczy odpowiedz ile było palców pokazanych na początku.

Marek C.

Montezuma's Revenge
C64

Ciągłe trzymanie spacji spowalnia grę i pozwala na dokładniejsze wykonywanie ruchów.

Luke M

Pipe Dream
IBM

Kody: **HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALL.**

Michał

Pong
Atari XL/XE

Kody do wpisania w teleporcie: **DARAS, TULAN, MIRAS, MIMAS, KUSZA, TIRUS, WINDA, RADIO.**

Michał Garbarczyk

R-Type II
Amiga

W czasie gry przytrzymanie przez trzy sekundy klawiszy **Delete** i **Help** przenosi o level w górę.

Arkadiusz Radzikowski

REX II
Spectrum

Kod: 9980918605609007

Maciej Klimkiewicz

Shadow Warriors
Amiga

Naciśnięcie 0 z klawiatury numerycznej powoduje zniknięcie wszystkich przeciwników.

Radosław Koncelal

SWIV
Amiga

Aby uzyskać nieśmiertelność należy spauzować grę i wpisać **NCC-1701N.**

Tomek Górski

Tac Tic
Atari XL/XE

Kilka kodów - **MENTOS (10), MARZENA (20), LEVEL UP (30).**

Robbocop

The Last Ninja II
C64

Jeżeli nie zdążyłeś wskoczyć na śmigłowiec, ustaw się w prawym górnym rogu dachu i skocz tak, aby Ninja zniknął z planszy. Level 5 complete.

BJ i KK

Toki
Amiga

W czasie grania po wystukaniu hasła **KILLER** klawisze **F1..F7** pozwolą na skakanie po etapach wędrówki Tokiego. **F8** - zakończenie gry.

Arkadiusz Radzikowski

Windwalker
Amiga

Kody: **RANGER, BOAR, WOLF, LION, BEAR, BARRACUDA, MANJA, OCTOPUS, SHARK, DELPHIN, WHALE, RAYEN, OWL, HERON, FALCON, CONDOR, PHOENIX, VIPER, COBRA, CROCODILE, PYPACN, HYDRA, DRAGON, WINDWALKER.**

Mr. Juhas

Xenon
Atari ST

Aby uzyskać nieśmiertelność należy wcisnąć trzy razy **F5** zaraz po rozpoczęciu gry.

Łukasz Gierdalski

SOS

Commodore 64/128

Grzegorz Erdman, lat 16, Zwartowo 10/3, 84-212 Zwartówko. T, Datas. 1530, 140, ARC, SYM.
Mateusz Woźniak, lat 11, ul. Kosynierów Gdyn. 44/4, 51-686 Wrocław. T, ABC, AUT, 800, SYM, HANDL, MO, SO, OF, OCZ.
Mariusz Jarczewski, lat 12, ul. Zamiany 18/1, 02-871 Warszawa. T, X, 200, ADV, ARC, LAB, MO, SO, OF, OCZ.
Arkadiusz Awizen, lat 14, ul. Dymna 87b/3, 66-432 Marwice. T, ABC, 500.
Gabryś Staszak, lat 14, ul. Ogólna 50/6, 83-300 Elbląg. T, BB, ABC, ROM, D, 5.25, 3.5, 3.0, 900, LAB, PRZYG, MO, SO, OF, OCZ, PROF.
Mariusz Betlejewski, lat 13, ul. Dworcowa 12a/11, 09-402 Płock. T, ROM, 1300, SPORT, MO, SO, OF, OCZ.
Łukasz Martun, lat 15, ul. Sienkiewicza 16, 27-400 Ostrowiec Św. T, ABC, ROM, 250, 270, SPORT, SYM, TEKST (pol.), SO, OF, OCZ.
Jacek Organista lat 14, ul. 400-Lecia 5, 22-145 Dubienka. T, ABC, ROM, 250, 400, WSZ, SO, OCZ.
Marcin Kosiński, lat 15, ul. Łódzka 31/10, 42-200 Częstochowa. D, 5.25, 600, TEKST, OF, OCZ, PROF.
Konrad Szajner lat 14, ul. Wąska 16/46, 22-400 Zamość. T, ROM, 800, LAB, SYM, STRAT, PRZYG, MO, SO, OCZ.
Sebastian Pietrusewicz, lat 14, ul. Szczecińska 20t/2, 78-400 Szczecinek. T, ROM, ABC, D, 5.25, 300, STRAT, ADV, SYM, OF, OCZ.

Amstrad

Tomasz Nowak, lat 14, os. Leśne 16/9, 61-027 Kozieglowy. T, 90, SYM, STRAT, ARC, LAB, SO.

IBM

Władysław Bujnicki, lat 33, Fridrich Ebertstr. 7/062, 7032 Sindelfingen, RFN. D, 5.25, 3.5, MO, SO, OF, OCZ.
Maciej Witkowski, lat 15, ul Osiedlowa 4/33, 91-052 Łódź. D, 5.25, 3.5 HD, 60, PRZ, HANDL, [illegible] OF, OCZ.
Mirosław Sztu[illegible] ska 14a/15, 80-399 Gdańsk. VGA, D. 5.25, 3.5, 60, [illegible] OCZ.

Amiga

Łukasz Sz[illegible] 54b, 67-100 Nowa Sól. D, 3.5, 48, SO, OCZ.
Jakub Pi[illegible] 12-100 Szczytno. T, 5.25, 3.5, 80, STRAT, [illegible]
Piotr [illegible] 91 Niemodlin. D, 3.5, 600, LOG, ZRĘCZ[illegible]
Adrian [illegible] 72-010 Police. D,3.5, 55, STRA[illegible]

Atari

Ma[illegible] /17, 43-300 Bielsko-Biała. T, Bliz[illegible]
Łu[illegible] 120 Andrychów. T, 240, W[illegible]
Pr[illegible] 0 Czchów. D, 3.5, 3.0, 591, W[illegible] Z.
R[illegible], lat 12, [illegible] 400 Łomża. T, D, 5.25, 50, S[illegible] MO,SO.
T[illegible] 16, Zawada [illegible] rześnia. T, ROM, 161, S[illegible] SPORT, S[illegible]
M[illegible], lat 15, ul. Je[illegible] 8-678 Kaczorów. T, 3000.
[illegible] ki, lat 13, ul. K[illegible] 9-460 Nowa Dęba. T, [illegible] SYM, MO, SO[illegible]

A[illegible]

M[illegible] ak, lat 17, ul. W[illegible] 400 Gorzów. Wlkp. D, 3.5, [illegible] TEKST, SO.
M[illegible] 12, ul. Bałkań[illegible] Bydgoszcz. D, 5.25, 3.0, 3[illegible] V, STRAT, KA[illegible] MO, SO, OF, OCZ.
[illegible], lat 16, ul. 1-g[illegible] 4-510 Orneta. D, 5.25, 3[illegible] OCZ.
[illegible] 12, ul. Fabrycz[illegible] 2 Białystok. D, 3.5, 60, P[illegible]

S[illegible]

G[illegible] lat 15, ul. [illegible] 85-153 Bydgoszcz. T, D, 3.[illegible] AT, OF, [illegible]
Pa[illegible] Lesz[illegible] 85-137 Bydgoszcz. T, 200, ST[illegible]

INN[illegible]

Artu[illegible] Legionowo. SAM COUPE, D, 3[illegible]
Jar[illegible] 46/4, 51-171 Wrocław. SHA[illegible]

Objaśnienia skrótów:
T - taśm[illegible] Autoturbo, Bliz - Blizzard, BB - Black [illegible] - liczba posiadanych gier. Ulubion[illegible] ARC - arcade, ADV - adventure [illegible] logiczne, LAB - labiryntowe, TEKST - tekstowe, [illegible] handlowe, ZRĘCZN - zręcznościow[illegible] PRZYG - przygodowe, FAN - fantasy, MO - mam opisy, S[illegible] OF - oferuję wymianę doświadczeń, OCZ - oczekuję [illegible] czeń, PROF - tylko profesjonaliści.

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1000 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1000 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1000 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

odpis

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Tytuł \ Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	60000	120000	
CA	30000	60000	X	
TOP SECRET	27000	54000	X	

Kupon ważny do 31.10.1992 r.

Wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia Bank "Agrobank S.A."
470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

tu zanotuj, co zamówiłeś:

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.

S O S

OFERTA WYMIANY

TOP SECRET

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU ____

MAM ____ GIER

TYP KOMPUTERA ____

OPISY: MAM / SZUKAM

NOŚNIK: TAŚMA,TURBO (JAKIE?) ____ / DYSK 3" 3.5" 5.25"

☐ PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

WYMIANA DOŚWIADCZEŃ: OCZEKUJĘ / OFERUJĘ

WĄŻ

Słowo..................

Długość..................

W kupon trzeba wpisać słowo i jego długość a w kratkach narysować węża.

konkurs Atari - KUPON

LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu ....

HITY
1
2
3

SHITY
1
2
3

DEMOSY
1
2
3

UŻYTKI
1
2
3

HIGH SCORE

OLIMPIADY I WYŚCIGI

PSEUDO:



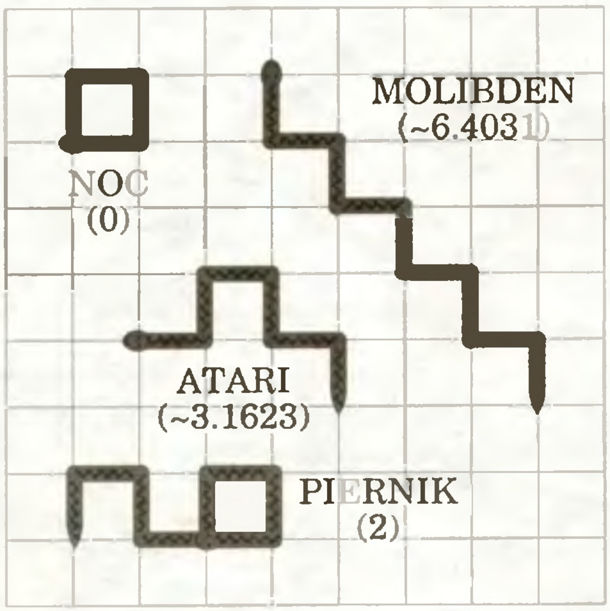
HIGH SCORE

1942	155000	ape	Szymon Bednarski
1943	6120	c64	Przemysław Świenc
800S	830000	ami	Lelek
A.D. 2044	100	% xe	Grzechu
Aardvark	8030	xe	Tomasz Andrzejowski
Abracadabra	179052	xe	Kinga Zietek
Ace I	46340	c64	Przemysław Świenc
Ace I	55280	ibm	Master Tom
Ardy	22210	xl	Dariusz Krzempek
Arkanoid	21920	xe	Pawł & Marcell
Arkanoid	4098050	IBM	Michał Gawrycki
Arkanoid	478550	c64	Paweł Motek
Arkanoid	85000	Nintendo	Michał Łanczont
Asterix	93200	c64	Żołnierz
ATF	8300	c64	Oronk
Back To The Future II	71500	c64	Mirosław Szejduk
Bandits	121080	c64	Motylica-PM
Barbarian	70	% ibm	Brutus Morderca
Basil	660	65xe	Jastrzębski
Bc's Quest for Tires	5860	c64	Jarek Jerzyński
Bismarck	289	c64	M. Boruta
Bismarck	800	ST	Mateusz Wojtowicz
Block Out	89900	IBM	Tomasz Pokojnikow
Block Out	99020	IBM	Master Tom
Blue Max	31700	c64	Marek Stachwa
Bob'n Rumble	61200	c64	Paweł Szafran
Bomb Jack II	141170	ams	Benny
Bonanza Bros	23000	am	Robert Salamandra
Boomb Jack	1873260	ams	Benny
Boulder Dash II	36837	xe	Grzechu
Brat	7200	amiga	Tomasz Zieliński
Buck Roger	130336	xl	Leszek
Buggy Boy	97280	c64	White Fox
Buggy Boy	98540	c64	Wojtek Suchowiecki
By.Fair.M	247000	c64	K. Grzegorczyk
Capitan Cosmo	18740	xe	Tomasz Liszka
Cavernia	4260	xe	Pawł & Marcell
Centurion	25	PC	Paweł Grabowski
Centurion	67	lat ami	Lelek
Chase HQ	652892	c64	Wojtek Suchowiecki
Chimera	1750	xe	Tomasz Andrzejowski
Chip War	23400	c64	Sebastian Wojcieszek
Chronos	257400	ape	Szymon Bednarski
Chuck Rock	12293	amiga	Leszek Ciszewski
Colorado	100	% ST	Marso
Continental Circus	3940000	c64	Metalikus
Contra	125625	Nintendo	Michał Łanczont
Crillon	27409	c64	Kroman
Crystal Castles	343377	xe	Kinga Zietek
Death Race	396752	xl	Rafał Mlotek
Deflektor	93330	ams	Benny
Dizzy Treasure	43000	c64	Żołnierz
Dogs of War	415100	amiga	Profesor R.A.
Donald Duck	120	$ c64	Tomasz Dąbrowski
Double Dragon II	32710	ami	Cobra
Draconus	75000	ape	Szymon Bednarski
Duck Tales	227000	$, amiga	Cobra
Dust	56560	ams	Benny
Dynamite Dan	1028	c64	Piotr Ace Święcik
Eggard	222211	xl	Senior
Exolon	145600	zx	Szymon Bednarski
Exploding Fist II	1014990	c64	Hubert Twardowski
F-15 Strike Eagle	134500	IBM	Bozo
F-19 Stealth Fighter	3535	IBM	KGB
F-19 Stealth Fighter	66000	IBM	Bozo
F-29 Retaliator	6412	pc, zulu	Naczelny
Falcon Patrol	53	c64	Dux
Final Legacy	718775	xl PC	Maciej Duraj
Fire Chief	22430	xe	Tomasz Adrzejewski
First Samuraj	87500	c64	Mirosław Szejduk
Fist III	128700	c64	Wojciech Zalewski
Fimbo's Quest	80500	amiga	Daffy Duck
Fox Fight Back	160300	c64	Romi
Fred	23330	xe	Zbiechu
Freddy Fiendish	8050	$ c64	Carson
Ghost Busters	15400	$ c64	Jakub
Gianna Sisters	152360	c64	Carson
Gianna Sisters	99900	c64	Kal II
Giganoid	294710	ami	Śmiertny Bobo z Piły
Gods	829000	ST	Marso
Golden Axe	100	%, amiga	Cobra
Golden Axe	1130	ibm	Master Tom
Golden Talisman	72664	cpc	Benny
Gorf	21180	65xe	Jastrzębski
Great Escape	360	c64	Marysia Knast
Gremlins	569630	xe	Kinga Zietek
Hans Kloss	93770	xe	W. Radajewicz
Henn	124900	xl	Ktajec
Henri	86710	xe	Sebastian Musialik
Hollywood Poker Pro	695	$, amiga	Artur Siwek
Hyper Olimpic	228366	xe	Sebastian Musialik
Ikari Warriors	360000	c64	Kal II
International Karate	208000	c64	Żołnierz
Into the Eagle Nest	280100	c64	W.AXL Rose
Jack the Nipper	79	%, c64	Kroman
Joe Blade	25000	xe	Czesiu
Joe Blade II	23000	c64	Wojtek Suchowiecki
Joust	8543480	ami	Brycho B.
Julce	37530	xe	Tomasz Liszka
Jumping Jack'son	43000	ST	Marso
Kamikaze	103300	c64	Romi
Kangaroo	226200	65xe	Jerzy Pyrek PYRA
Kariera	4503758	DM xe	Kuba Figura
Klax	9786	sam	Artur Dębicki
Krakout	4547960	c64	Spiewou
Kwadryt	3415	xl	Robbocop
Kult	258348	xe	Grzechu
Lasermania	52	pla xe	W. Radajewicz
Le Mans	219700	c64	Spiewdu
Living Daylights	58700	c64	Hubert Twardowski
Logical	35990	ami	Rafaello
Lotus Turbo Esprit	220	amiga	Profesor R.A.
Madness	8216	c64	Kroman
Mario Bros	53290	xe	Pawł & Marcell
Micro Ball	1053000	ape	Diabolo
Midnight Resistance	78500	amiga	TOMSHIBA
Miecze Waldgira	104200	xe	W. Radajewicz
Monstrum	17966	xe	Michał Antoniuk
Monte C.Casino	2348000	$, c64	Sebastian Lenek
Monte C Casino	6305000	$, zx	Diabolo
Moon Cresta	20230	c64	Sebastian Lenek
Motocross	164300	c64	Metalikus
Mouse Trap	19040	xe	Sebastian Musialik
Movie Business	48000000	c64	Przemysław Świenc
Mr. Robot	98310	xl	Łukasz Polak
Myth	68150	ami	Yeti & Yetas
Nadral	223170	xe	Sebastian Musialik
New Zealand Story	56700	c64	Paweł Motek
New Zealand Story	60100	c64	Wojtek Suchowiecki
Nibly	6332	c64	Motylica-PM
Ninja	9972	xe	Zbiechu
Ninja Master	96035	c64	K.Grabowicz FAZI
Ninja Warriors	63000	ami	Artur Siwek
North & South	1	mies. c64	Bren
North & South	1	mies. ami	Cobra
Operation Wolf	596000	IBM	Piotr Wajszczak
Ortografia	83	% xe	Tomasz Andrzejewski
Overlander	249000	c64	Mirosław Szejduk
Pang	1234000	amiga	Koval
Phantom	49050	c64	Neville Smith
Pin Ball	74000	Nintendo	Michał Łanczont
Pin Head	220010	xe	Kinga Zietek
Pinball Dreams	160571993	amiga	P & A
Pirates	630000	ST	Mateusz Wojtowicz
Pirates!	603540	$, c64	Sebastian Mysłek
Pony	2400	xl	Michał Antoniuk
Pooyan	263400	ami	Brycho B.
Pooyan	480800	65xe	Jastrzębski
Power Drift	745521	c64	Metalikus
Predator II	1382000	ibm	KGB
Prehistorik	167240	amiga	Profesor R.A.
Prehistorik	185530	PC	Marek Gawron
Prince of Persia	2519	minus PC	Małgosia Kubaczyńska
Quick and Sylvia	134500	ami	Koval
Outlaw	76680	c64	Adam Leśniański
R-Type	392000	c64	Adam Leśniański
Rambo III	459000	c64	Adam Leśniański
Revenge of DOH	172800	c64	Mariusz Jarczewski
River Raid	172630	c64	Jerzy Pyre PYRA
Saper	118550	xe	W. Radajewicz
Saper	40600	ami	Brycho B.
Sea Fox	73700	xl	Dariusz Krzempek
Secret Agent 1.0	457150	IBM	Maciej Witkowski
Shinobi	248700	amiga	Profesor R.A.
Silent Service	15000	c 64	Mateusz Woźniak
Sim City	180000	mieszk.ibm	Yo! Prezes
Sim City	96000	zx	Diabolo
Snake For One	1956	c64	Romi
Snookie	20880	xe	Sebastian Musialik
Snoopy	280	IBM	Marek Różewicz
Sphera	2096000	SAM	Artur Dębicki
Split Personalities	198200	c64	Hubert Twardowski
Star Riders	143600	xe	Tomasz Liszka
Storm Warrior	103400	c64	Paweł Szafran
Strip Poker	850	$ c64	Marek Stachwa
Strip Poker II	600	$ c64	Kroman
Super Pacman	22200	xe	Pawł & Marcell
Super Pipeline II	90165	c64	M. Boruta
Sarv	1234000	ami	Rafaello
Salv	536380	ST	Marso
Tales of Dragons	11980	xe/xl	Pantera
Tanks	1851	xl	Robbocop
Tapper	300000	c64	M. Boruta
Task 3	58340	c64	Krzysiek Sroka
Terminator II	153000	amiga	Andrzej Niemiec
Terminator II	199450	amiga	Lelek
Terminator II	3659	ibm	KGB
Test Drive II	600000	c-64	Żołnierz
Tetris	150000	xl	Gumas
Theatre Europe	98	%, xe	Mistrzuś
Theatre Europe	99	%, c64	Dux
Tiger Mission	94800	c64	W.AXL Rose
Tomahawk	3500	c64	Sebastian Wojcieszek
Tomahawk	8280	xe	Czesiu
Tracon	5000	ibm	Yo! Prezes
Trans Muter	25074	xe	Tomasz Liszka
Turbo Out Run	4460740		Artur Siwek
Turtles I	25800	ami	Hamster
Twilight World	1524920	xe	Grzechu
Uchi Mata	84700	c64	Sebastian Lenek
Uridium	157280	c64	Sebastian Wojcieszek
Usagi Yojimbo	525	c64	Przemysław Świenc
Vermeer	3000000	DM c 64	Mateusz Woźniak
Vermeer	504563249	ami	P & A
Wanted	12745	ami	Śmiertny Bobo z Piły
War Zone	3953000	amiga	Koval
Warhawk	896160	xe	Benia Milczek
Warzone	25450	ami	TOMSHIBA
West Bank	8700	c 64	Mateusz Woźniak
Willow Pattern	53	% c64	Jarek Jerzyński
Wings of Death	505000	amiga	Jakub Pieńkowski
Wings of Death	574285	ST	Marso
Wolfchild	311780	Amiga	Leszek Ciszewski
World Karate	75900	xe	Grzechu
Xenon	175300	ibm	Denkam
Xenon 2	487280	PC	Mars
Xenon 2	487250	PC	Marek Gawron
Xenophobe	357170	c64	Mirosław Szejduk
Yogi Bear	2850	xl	Michał Antoniuk
Zaxxon	107350	c64	Rafał Kubajka
Zoggon	24400	c64	Marek Stachwa
Zorro	83925	xe	Pawł & Marcell
Zybex	198500	xe	Deathlike Kuba
Zybex II	198020	xe	Deathlike Kuba





KONKURS!



A	Ą
B	C
Ć	D
E	Ę
F	G
H	I
J	K
L	Ł
M	N
Ń	O
Ó	P
R	S
Ś	T
U	W
Y	Z
Ź	Ż

Tym razem głównie dla atarowców. Czytelnicy science fiction mieli swój kawałek w poprzednim numerze i musi im starczyć na jakiś czas. Kolejny konkurs jest dla szerokich mas, bo żeby w nim wziąć udział nie trzeba było przez kilka lat czytać wszystkiego, co pojawiało się w księgarniach. Powiem więcej - na dobrą sprawę nic nie trzeba było czytać, choć sama umiejętność pisania i czytania jest potrzebna.

A dlaczego konkurs jest dla atarowców? Z dwóch powodów. Po pierwsze, mamy akurat sponsora na małe Atari, po drugie, po latach narzekania że są dyskryminowani, powinni wreszcie właściciele tego sprzętu zostać dowartościowani. Przynajmniej raz (żeby Wam się w głowach nie przewróciło - radzę zajrzeć do listów.)

Konkurs powstał w pociągu w okolicach Nowego Dworu Mazowieckiego. Najsampierw bierzemy wszystkie litery z polskiego alfabetu, razem z ogonkowymi. Wypisujemy je w dwóch kolumienkach - pierwszą (znaczy się a) w lewej, drugą (znaczy się ą) w prawej, trzecią (b jak Borek) znowu w lewej, czwartą (c jak Copalny) w prawej i tak dalej na zmianę, aż się wyżej wspomniany alfabet skończy. Teraz bierzemy kratkę papieru w kartkę (albo kartkę papieru w kratkę, jak komu wygodniej), bierzemy dowolne polskie słowo i robimy węża. Wąż ma najpierw prosty początek ogona (taka krótka kreska, zwykle pionowa), potem krętą resztę ogona, i tak aż do głowy. Krętą część ogona rysuje się tak: bierze się pierwszą literę tego słowa co wspominałem przed chwilą i w zależności od tego, czy jest ona w lewej kolumience czy w prawej, wąż skręca w swoje lewo lub prawo. Potem to samo się robi z resztą słowa. Jak słowo się skończy, wąż się też kończy i ma głowę. Teraz trzeba wziąć linijkę (albo przypomnieć sobie twierdzenie Pitagorasa) i zmierzyć odległość między głową i ogonem. Kto wyhoduje najdłuższego węża - wygra. Oczywiście słowo musi być jak najbardziej poprawne, co będziemy w razie wątpliwości sprawdzać w trzytomowym Słowniku Języka Polskiego (red. M. Szymczak, PWN, Warszawa 1988). Forma grama-

LISTA PRZEBOJÓW

ATARI XL/XE	AMIGA	IBM PC	ATARI ST	COMMODORE
		HITY		
Mouse Trap	Speedball II	Dragons Lair II	Populous II	Rick Dangerous II
Silent Service	IK+	Defender of the Crown	Lemmings	Sindbad
Hans Kloss	North & South	North & South	Pacific Islands	Tomahawk
Kult	Manchester United	F-15 Strike Eagle II	Silent Service II	Bionic Comando
AD 2044	Thunder Hawk	Electrobody	Lost Patrol	North & South
		SHITY		
Blue Max	Kick Off II	Dum Basters	Fernandez Must Die	Stars Balls
Jet Set Willy	Golden Axe	Pipe Dream	Brat	Zarjaz
Gyruss	The Simpsons	Alley Cat	Predator	Shamus Case
Green Beret	Shadow of the beast	Rambo III	Atomix	Melhamorphosis
Tarzan	Protector	Barbarian	Terminator II	Pitafall II
		DEMOSY		
Music demo V	Walker Demo	Scream Tracker	Populous II Demo	Digital Excess
The Last Ninja Demo	Hot Prezydemo II	Never	Big Eye	Thets the way it is
The Top #3	RSI Megademo	VGA Demo	Dark Side of the Spoon	H.P. Pro-intro
		UŻYTKI		
Rambrandt	Videoscope 3D	Turbo Pascal 5.5	Calamus	Art Studio
Long File Copy	Noise Tracker	MKS-VIR	Noise Tracker	Pro Drum
	AMCS	Pc Globe	Fast Copy III	Voice Tracker 4.0





tyczna jest zupełnie dowolna. Kilka przykładowych węży (w mianowniku liczby pojedynczej, bo wymyślone były zanim zdecydowałem się honorować wszystkie możliwe słowa) widać na rysunku - NOC gryzie się we własny ogon, więc ma długość 0, również PIERNIK zwinął się w coś w rodzaju kłębka. Nieco lepiej wygląda ATARI, a moim rekordzistą jest MOLIBDEN (taki metal). Jego dokładna długość to pierwiastek z 41. Dalej nie szukałem, więc dłuższego węża nie znam.

Teraz nagrody. Firma A. S. F. ufundowała ich 60 - 40 na kasetach, 20 na dyskietkach. 5 najlepszych uczestników konkursu otrzyma komplety wszystkich gier, następnych 10 dostanie po dwie gry, a następni po jednej, aż do wyczerpania się nagród (co kto dostanie będziemy losować). Termin nadsyłania rozwiązań upływa (jak to zwykle przy konkursach bywa) w dniu ukazania się w kioskach następnego numeru TS. Honorować będziemy tylko rozwiązania nadesłane na kuponach (str.28-29). Mimo że konkurs jest dla atarowców, zapraszam do udziału wszystkich - szukanie dłuższego węża jest fascynujące i nie wymaga żadnego sprzętu poza kawałkiem papieru, ołówkiem i głową. **Borek**



TITUS THE FOX

to Marrakech and Back

do Marakeszu i z powrotem

Czy pamiętasz może grę PREHISTORIK firmy TITUS, w której sympatyczny neandertalczyk nabijał guzy przeróżnym stworzeniom? Jeżeli podobała Ci się, to powinna się także spodobać najnowsza gra tej firmy - TITUS THE FOX. W odróżnieniu od PREHISTORIKA nie jest to tylko gra zręcznościowa. Obok refleksu i spostrzegawczości musisz się także wykazać pomysłowością.

Bohaterem gry jest mały lisek o imieniu Titus. Niedawno się zaręczył i już wkrótce miało dojść do ślubu z przepiękną lisiczką. Niestety, nieszczęścia lubią się czepiać ludzi (?) szczęśliwych, panna liskówna została porwana przez mafię do Marakeszu. Titus bez chwili wahania pospieszył na ratunek. Czeka go długa droga, przez tereny rojące się od zbójów, tajniaków z młotkami, wiecznie głodnych kanibali, pijaków, złośliwych trzmieli i krwiożerczych psów. Na szczęście Titus jest bardzo silny dzięki długotrwałym ćwiczeniom, tak więc podniesienie osiłka i ciśnięcie go w krzaki nie stanowi żadnego problemu. Lisek posiada ograniczoną energię, którą uzupełniać można zbierając napotkane diamenty (lub coś co jest do tego podobne). Pozostałe elementy takie jak puszki z benzyną, butelki i skrzynki służą do likwidowania przeciwników, a także jako narzędzia do pięcia się w górę. Elementy ze znakiem lampy (wygląda jak czajnik) dają Ci kod do bieżącego poziomu, abyś w przyszłości nie musiał zaczynać gry od początku. Niestety, nie możemy podać kodów do poszczególnych poziomów, gdyż zależą one od egzemplarza komputera (tak, tak!).

Kolejną grupą elementów są przedmioty pomocnicze (piłki, odskocznie, deskorolki, dywany latające) dzięki którym, przy sporym wsparciu Twojej inteligencji możesz przejść dalej. Przykładowo w poziomie trzecim, aby wejść na piętro trzeba znaleźć odskocznię i odbić się. Wylądujesz na piętrze, na którym leży zwinięty latający dywan. Aby przenieść się dalej (drogę naziemną zagradza pionowa ściana z niezniszczalnym pijakiem na górze) należy rozwinąć dywan i przelecieć nad nim parę metrów dalej, gwiżdżąc na na pijaków, psy i osiłków.

Gra TITUS THE FOX należy do bardzo szybkich (bardzo szybko toczy się akcja) więc zalecam korzystanie z wszelkiego rodzaju spowalniaczy. Bardziej upartych informuję, że istnieje trainer do tej gry i dostępny jest on m. in. w Bajtek BBS.

Czy panna liskówna zostanie uratowana? To zależy tylko od Ciebie. **PLis**







zdjęcia: PC

DYSKIETKOWY POKER

I oto stał się cud, a prośby pokerzystów zostały wysłuchane. Zaprawdę, powiadam Wam, szukajcie a znajdziecie. Po wielu dniach strachu i poszukiwań, gdy już zwątpienie spłynęło na zepsół, a znikąd nie widać było nadziei, oto nad ranem, któryś z naszego plemienia sięgając do swej skrytki znalazł w niej dokument. Ów, choć nieczysty i zębem czasu nadgryziony, tym był, któregośmy szukali dni po czterokroć dziesięć i pięć. Aza nie był to cud? Tym to sposobem lud nasz po raz kolejny uradować się pokerem dało, choć miało go nie być już nigdy. Wielkie dzięki składamy, a szukać tym sukcesem na duchu podniesieni nie zaprzestaniem. Amen.

TEST DRIVE II - THE DUEL

W programach, które dotychczas poprawialiśmy, zabrakło symulacji jazdy samochodem. Ponieważ cieszą się one dużą popularnością - postanowiłem naprawić to niedopatrzenie. Zanim przejdziemy do zmian w programie jeszcze kilka słów o uruchomieniu gry. Przeważnie nie będziemy w posiadaniu "car disk", a także "scenery disk". Aby jednak stanąć do pojedynku na szosie wystarczy wcisnąć "fire" po wybraniu joystickiem okienka "ABORT", gdy komputer zaproponuje włożenie do stacji dysków wspomnianych dyskietek.

W TEST DRIVE II - THE DUEL zastosowano rzadko spotykaną w grach metodę wyświetlania znaków na ekranie przy użyciu tzw. kodów ekranowych. Sądzę, że "włamywacze" doskonale wiedzą o co chodzi, ale chyba nie zaszkodzi przypomnieć, że wykorzystujemy znaki z generatora znaków, umieszczając je bezpośrednio w pamięci ekranu. Poniższa seria POKE-ów spowoduje pojawienie się w lewym górnym rogu ekranu, na białym tle, napisu BAJTEK w kolorach tęczy:

```
POKE 1024, 2: POKE 1025, 1: POKE 1026, 10:
POKE 1027, 20: POKE 1028, 5: POKE 1029, 11:
POKE 53281, 1: POKE 55296, 2: POKE 55297, 8:
POKE 55298, 7: POKE 55299, 5: POKE 55300, 6:
POKE 55301, 4.
```

Ka-pe-wu?!

Zamiana powyższych POKE-ów na program w asemblerze może być małą rozgrzewką przed "włamaniem". Proszę spróbować! Warto może jeszcze wspomnieć, że o ile pamięć ekranu może być lokowana praktycznie dowolnie (co 1 Kb), w ramach 16 Kb pamięci obsługiwanej przez VIC-a, zależnie od wybranego banku pamięci, to pamięć koloru jest na stałe związana z lokacjami $D800 - $DBE7. Przejdźmy do sedna sprawy. Po kraksie pojawia się napis: YOU HAVE X LIVES LEFT, gdzie X oznacza ilość "żyć", które nam jeszcze pozostały. Lokalizujemy w pamięci słowo HAVE, jako ciąg bajtów $ 08 01 16 05 i oglądamy zawartość pamięci używając opcji M. Po pierwszej kraksie widać:

```
0977 08 01 16 05 7E 7F 7F 1F  |H|A|V|E|
097F 7F 0C 09 16 05 13 7F 0C  |L|I|V|E|S|
```

Oglądając zawartość pamięci od tego samego adresu po kolejnych kraksach łatwo zauważymy, że zawartość komórki $097E wynosi: $ 1F, 1E, 1D. Pamiętając "włamanie" do ROCKET RANGER-a sprawdzamy czy wykryte w pamięci ciągi bajtów o tych wartościach (należy też sprawdzić obecność ciągu bajtów $ 1D, 1E, 1F) nie naprowadzą nas na trop rozkazu indeksowanego, zajmującego się ilością "żyć". Próby te kończą się niepowodzeniem i musimy sprawdzić czy w programie znajdują się jakieś odwołania do komórki $097E. Monitor odszukuje adres $6699. Popatrzmy:

```
668C  RTS           6696  CLC
668D  LDA  $01      6697  ADC  #$1B
668F  PHA           6699  STA  $097E
6690  LDA  #$30     669C  LDA  #$06
6692  STA  $01      669E  STA  $6973
6694  LDA  $63
```

Lokalizujemy ten fragment programu na dyskietce i zastępujemy ADC #$1B przez ADC #$00. Po uruchomieniu gry na ekranie widać efekt naszej pracy, nie taki jednak jak chcielibyśmy. Utwierdza on nas jednak w przekonaniu, że idziemy dobrym tropem. Przywracamy poprzedni rozkaz oraz uruchamiamy i RESET-ujemy grę w celu odnalezienia odwołań do podprogramu z którego wołana jest komórka $097E. Okazuje się, że JSR $668D występuje tylko raz w programie gry. Popatrzmy więc na jego fragment:

```
6509  LDA #$30      6517  JSR  $660C
650B  STA $01       651A  JMP  $6602
650D  JSR $8741     651D  JSR  $668D
6510  JSR $674B     6520  JSR  $6671
6513  DEC $63       6523  LDA  #$00
6515  BNE $651D     6525  STA  5F9F
```

Jak widać, o tym czy JSR $668D będzie wykonany decyduje rozkaz BNE $651D czyli właściwie zawartość komórki $63. Ta sama komórka występuje również w JSR $668D i jak wynika z analizy programu i przeprowadzonej proby, ma wpływ na ilość "żyć", która jest wyświetlana na ekranie. Wygląda na to, że jesteśmy u celu. Dwa NOP-y, którymi zastępujemy rozkaz DEC $63 kończą naszą pracę. Wprowadzona zmiana pozwala bezkarnie najechać nawet na policyjny samochód, co normalnie powodowało pojawienie się ulubionego przez graczy napisu GAME OVER. Wszystkim asom kierownicy życzę połamania resorów!

URAN

RETRO

ZASADY NABYWANIA

Na konto Spółdzielni: BANK AGROBANK S.A. Nr. Konta 470005-1834-131, Warszawa, ul. Grochowska 262, należy wpłacić wyliczoną na podstawie kuponu sumę pieniędzy, powiększoną o koszty wysyłki.

Dowód wpłaty lub jego kserokopię wraz z wypełnionym kuponem należy przesłać na adres: Spółdzielnia BAJTEK, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa, z dopiskiem na kopercie: RETRO.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota za nie zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody i zostaną skreśleni z listy uczestników, osoby które nie wygrały automatycznie przechodzą do następnej tury.

Lista zwycięzców zostanie opublikowana w Bajtku.

Prosimy zatem osoby zainteresowane uczestnictwem w loterii o zaznacznie tego faktu w odpowiednim miejscu kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

BAJTEK	1990			3-4						9-10		11-12		[ ]	* 8.000 zł = [ ]
BAJTEK	1991	1		3	4		6	7	8	9	10	11	12	[ ]	* 10.000 zł = [ ]
BAJTEK	1992	1	2	3	4	5	6	7	8					[ ]	* 10.000 zł = [ ]
C&A		1	2	3	4	5	6	7	8					[ ]	* 10.000 zł = [ ]
TOP SECRET									8	9	10			[ ]	* 10.000 zł = [ ]
MOJE ATARI			2		4	5	6	7						[ ]	* 8.000 zł = [ ]

KOSZTY WYSYŁKI:

1 numer	- 2000 zł
2-5 numerów	- 3000 zł
6 i więcej numerów	- 5000 zł

Razem: [ ] egz. za: [ ]

+ koszt wysyłki: [ ] zł

DO ZAPŁATY: [ ] zł

[ ] w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: .... Adres: ....

Nazwisko: ....

LeChuck's Revenge
MONKEY ISLAND



Czy pamiętacie jeszcze Wesołego [illegible] z Trzech Drzew, czy jak mu tam było? W zeszłym roku z trudem pokonał niejakiego LeChucka. Niestety, po tym sukcesie Threepwood (o, to jest wreszcie właściwe nazwisko!) doprowadził do tego, że gubernator Marley wypędziła go z domu, a porządni piraci na sam jego widok zatykają uszy i uciekają krzycząc "Nie, nie chcę wysłuchać historii o tym, jak pokonałeś LeChucka! "

Trzeba było jeszcze raz próbować zdobyć sławę, na przykład odnajdując skarb Big Whoop. Niestety, plany Guybrusha (o, to jest wreszcie właściwe imię!) skończyły się krótką szarpaniną na moście i utratą wszystkich kosztowności na rzecz ciemnego typka Largo LaGrande. Indagowani mieszkańcy wyspy na dźwięk jego imienia dostawali dreszczy, po czym nerwowym szeptem mówili coś o laleczce voodoo.

Według informacji, których dostarczyła Guybrushowi stara znajoma z domu Mojo, specjalistka od czarnej magii, do zrobienia lalki potrzebne są cztery rzeczy - coś z ubrania, lok włosów, kość przodka i próbka dowolnej cieczy, pochodzącej z ciała ofiary. Najłatwiej poszło z dwoma ostatnimi pozycjami - kawałkiem papieru od Wallego dało się wytrzeć ślinę z oplutej ściany w barze, a łopata wyrwana ze znaku witającego w Woodtick posłużyła do rozkopania grobu dziadka. W kuchni Bloody Lip Bar (do której wejście wiodło przez okno) leżał nóż, który pozwolił na uwolnienie aligatora. Ten karalny (jak się później okazało) czyn pozwolił na wejście do pokoju Largo. Peruka zwykle udaje naturalne uwłosienie, w przypadku voodoo od biedy też można jej użyć w tym celu. Najtrudniej było z ubraniem. Pomógł stary trick z wiadrem błota ustawionym na drzwiach. Gdyby Largo nosił przy sobie kwitek z pralni, może do dziś wyspa byłaby jego, a tak... Niestety, Guybrush dał sobie zabrać przechowywaną na pamiątkę brodę LeChucka. To był fatalny (i brzemienny w skutki) błąd!

Na szczęście (o ile o szczęściu można tu mówić) okazało się, że jedyną drogą do ostatecznego pozbycia się LeChucka jest kontynuowanie poszukiwań Big Whoopa. W tym celu należało opuścić wyspę. Largo nie był już przeszkodą, potrzebne były pieniądze i jakiś drobiazg dla kapitana Dreada (np. choćby monokl Wallego). Zarobić można było w barze, pod warunkiem wyślizgania pracującego tam chłopaka. Pomogły sznurek od yo-yo przywiązany do patyka, chrupki [illegible] pudełko. Szczur dał [illegible] pułapkę, po czym popływał trochę w zupie, co wystarczyło do wyrzucenia kuka z pracy. Wprawdzie Guybrush też się długo na posadzie nie utrzymał, jednak gotówkę dostał. Można było ruszać na poszukiwanie czterech kawałków mapy, opisanych w książce o Big Whoop.





Początkowo w ramach poszukiwań Threepwood wylądował w celi na Phatt Island. Siedzenie w więzieniu to żadna przyjemność, jednak nie z takich opresji można się wyrwać - wystarczyło chwilę pokombinować z patykiem, leżącym pod materacem, i gnatem, by droga na wolność stała otworem. Jeszcze tylko zabrać swoje (i nie tylko) rzeczy z depozytu i można iść.

Pierwsze kroki Guybrush skierował do najbliższej przecznicy, by odkryć tam salon gry. Grywał w nim tylko jeden facet, obstawiający same pewniaki. Krótkie śledztwo wykazało, że źródłem jego sukcesów był klub hazardzistów, którego członkom podpowiadano jaki będzie następny wylosowany numer. Wymagało to znajomości hasła, którego początkowo nijak nie dawało się złamać. Po kilku próbach okazało się, że całe gadanie ma tylko zamydlić oczy, a sama reguła jest nieprzyzwoicie prosta. Pozwoliło to na wygranie kilku wartościowych nagród, z których największe znaczenie miało mieć zaproszenie na party u pani gubernator Marley. Po krótkiej rozmowie z rybakiem siedzącym na nabrzeżu i zapisaniu się do biblioteki, Threepwood popłynął dalej.









Na wyspie Booty trwało święto, mimo to sklepy były otwarte. W pierwszym z nich leżał... kawałek mapy! Niestety, kwota której żądał właściciel była nie do przyjęcia, choć już propozycja wymiany wydawała się dość rozsądna. Guybrush zrobił zakupy - kupił piłę, róg okrętowy, a po powieszeniu na haku, na którym wcześniej znajdowało się ostrzeżenie przed papugą, pustej torebki po karmie dla ptaków, również lustro. Właściciel drugiego sklepu początkowo był nieugięty i nie chciał sprzedać żadnego kostiumu, jednak na widok zaproszenia na party rura mu zmiękła. W trzecim sklepie Stan namawiał do kupienia czegokolwiek jak zwykle wymachując rękami.







Wizyta na party nie byłaby zapewne niczym godnym uwagi (pani Marley na samym party nie była obecna), gdyby nie drugi kawałek mapy. Wprawdzie próba jego zabrania nie [illegible] się powiodła, jednak przy-

LeChuck's Revenge
MONKEY ISLAND

c.d. ze str. 35

najmniej można było uznać go za zlokalizowany (choć chwilowo niedostępny). W rezydencji warto było jeszcze pohałasować kubłem na śmieci, by po rundce dookoła pałacyku zostać właścicielem pięknej ryby, nienajgorszym pomysłem okazało się też ponowne wejście do pokoju pani gubernator i zabranie wiosła ze ściany. Na koniec Guybrush zabrał psa - być może ze względu na jego imię?

Ryba pozwoliła na zdobycie wędki, choć jej właściciel nie był zbyt szczęśliwy rozstając się ze swoim kijem. Najciekawsze okazało się zastosowanie piły do wyciągnięcia stolarza z warsztatu. Wprawdzie wykonana w tym celu amputacja nogi była metodą brutalną, jednak niezwykle skuteczną. Pozwoliło to na zaopatrzenie się w młotek i gwoździe. Biedny Stan pewnie do dziś siedzi w trumnie, do której dał się zwabić jak pięciolatek. Ze wszystkich rzeczy dostępnych w jego sklepie najprzydatniejszy był klucz do krypty, w której stały trumny kilku sławnych piratów. O tym, że w jednej z nich leży Rapp Scallion, okazało się dopiero po zamienieniu książki czytanej przez gubernatora Phatta na jakąś inną. Rappa udało się ożywić za pomocą Ash-2-Life (co wymagało jeszcze jednej wizyty w domu Mojo i bibliotece). Potem wystarczyło zakręcić gaz, by dostać do ręki kawałek mapy, co przez niektórych zostało przyjęte conajmniej z niezadowoleniem. Przy okazji w barze Threepwood kupił sobie żółtego i niebieskiego drinka, które po zmieszaniu nabrały charakterystycznego, zielonego koloru. Równoczesne użycie banana i metronomu zahipnotyzowało Jojo i umożliwiło jego zabranie, choć spowodowało to sarkanie barmana.

Wędka, spuszczona z wysokiego klifu, znakomicie spełniłaby swoje zadanie, gdyby nie jakieś wredne ptaszysko. Dostanie się do jego gniazda wymagało nieco gimnastyki i wizyty u stolarza, gdy wiosło uległo złamaniu. Przydał się pies pani gubernator, a cała akcja zaowocowała dodatkowo występem dwóch kościotrupów i teleskopem.

Na wyspie Booty odbywały się zawody w pluciu. Próba startu w nich nie dała początkowo żadnego rezultatu, jednak po odwróceniu uwagi widzów i sędziego za pomocą rogu, zamienieniu położenia flag, pociągnięciu solidnego łyka zielonego drinka przez słomkę i wykorzystaniu korzystnego wiatru, dało się wygrać. Choć nagroda nie była niczym specjalnym, udało się ją sprzedać antykwariuszowi za całe sześć tysięcy ósmaków. Korzystając z wiadomości o wrakach zdobytych w bibliotece i ze statku wynajętego od Kate, Guybrush zdobył głowę szalonej małpy i zamienił ją na trzeci kawałek mapy. Kate okazała się być tą osobą, która wykupiła cały niemal grog, jednak nie chciała się nim podzielić. W rewanżu Guybrush nalepił ulotkę z jej podobizną na list gończy za sobą, co pozwoliło na zabranie niemal grogu z depozytu Kate. I dobrze jej tak.

Choć to niezbyt oczywiste, Jojo posłużyła do zakręcenia kranu nad wodospadem i dostania się do domku, zajmowanego przez starego pirata. Jego propozycja zawodów mogłaby odbić się na zdrowiu Guybrusha, jednak sprawne pozbycie się zawartości kufla i napełnienie go niemal grogiem pozwoliło na uniknięcie ciężkiego kaca. Po przeszukaniu domku i przeleceniu przez jego piwnicę Threepwood za pomocą lustra, teleskopu i paskudnej rzeźby, stojącej przed domkiem, ustalił położenie właściwej cegły (wymagało to otwarcia okien). Droga do czwartego kawałka mapy stała otworem - a co robi się z mapą? Najlepiej pokazać ją kartografowi. Wally wprawdzie siedział bez monokla, jednak zadowolił się soczewką wyjętą z modelu latarni morskiej. Niestety, zanim udało mu się przekazać informacje o obejrzanej mapie, został porwany przez LeChucka...

Dostanie się do twierdzy pirata było proste, choć wiązało się z dość obrzydliwym towarzystwem suszonych węży i żab. Wiszący Wally chętnie udzielił informacji. Trochę kłopotów sprawiło odnalezienie gabinetu LeChucka, lecz koniec końców precyzyjne przestrzeganie informacji zapisanych na oplutym papierze (Pamiętacie jeszcze Largo? A tańczące kościotrupy?) i wchodzenie zgodnie z nimi do kolejnych przejść okazało się skuteczne - i niezbyt bezpieczne. Jednak sukces LeChucka był tylko chwilowy. W uwolnieniu się pomogły doświadczenia z zawodów w pluciu - wszak wiadomo, że trening czyni mistrza, nawet jeśli początkowo Wally dostał w oko (to bez monoklą). Wybuch, który nastąpił, był łatwy do przewidzenia - są miejsca, w których nie używa się otwartego ognia. Mimo wszystko Guybrush znalazł się tam, gdzie chciał - na wyspie Dinky.

Jedynym komunikatywnym stworzeniem na wyspie była papuga (bo o wyciśnięciu jakiejkolwiek informacji z Hermana nie warto było nawet marzyć). Nie chciała ona jednak puścić pary z dzioba bez krakersów, toteż trzeba było ruszyć na poszukiwania. Pierwszy krakers leżał w baryłce i choć nie grzeszył świeżością, nadał się wspaniale do nakarmienia ptaka. Z następnymi było gorzej. Na szczęście płótno worka było na tyle łatwe do przecięcia, że wystarczył tulipan zrobiony z butelki. Kieliszek destylowanej wody morskiej załatwił resztę. Jeszcze tylko łom, lina, dynamit i można zaczynać. Beton wysadza się dynamitem, a lina związana z łomem pozwala na... zdobycie skarbu i zawiśnięcie w powietrzu. Przybycie pani gubernator niestety nie poprawiło sytuacji Threepwooda. Zrobiło się zupełnie ciemno.

Prawdziwe kłopoty zaczęły się po wymacaniu kontaktu i zapaleniu światła. LeChuck następował Guybrushowi na pięty, co nijak nie pomagało w zdobywania składników potrzebnych do zrobienia następnej lalki voodoo. Najłatwiej poszło z kością przodka, płyn załatwiła podana piratowi chusteczka od Stana, a coś z bielizny udało się zdobyć, gdy LeChuck schylił się po rzadką monetę, która wypadła z maszyny sprzedającej grog. Zdobycie włosów wymagało nadmuchania balonika i dwóch rękawiczek helem. Bez tego winda była przeciążona, a dopiero jej drzwiami udało się przyciąć brodę LeChucka i wyrwać potrzebny kłak włosów. Wszystko to wrzucone razem z lalką do torby Juju (plus strzykawka) pozwoliło na ostateczny atak. LeChuck odszedł w przeszłość i wszystko skończyło się zaskakująco i dobrze... Ejże? Te iskry nie wróżą niczego dobrego! Guybrush, trzymaj się! W razie czego, zawsze możesz na nas liczyć!

Borek

Amiga Atari ST
PC VGA